
L'Appel de Cthulhu
7e édition
LES CONTRÉES DU RÊVE
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Contrées du Rêve

Jeu de rôle par-delà le mur du sommeil



par Chris Williams & Sandy Petersen

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

LES CONTRÉES DU RÊVE
Cinquième édition

par Chris Williams & Sandy Petersen
avec Shannon Appel, Kerie Campbell, Jacqueline Clegg, Scott Clegg, Phil Frances, Keith Herber, Susan Hutchinson, Lynn Willis
Matériel supplémentaire : Scott David Aniolowski, Larry DiTillio, Jeff Okamoto, Kevin A. Ross
Illustrations : Raymond Bayless, Paul Carrick, Jason Eckhardt, Steve Gallacci, Earl Geier, Andy Hopp, Kevin Ramos, Mark Roland, Carolyn Schultz-Savoy
Direction de projet et révision : Shannon Appel, Charlie Krank Prevision Edition Editorial by Sandy Petersen, Sam Shirley, Lynn Willis
Mise en page intérieure et couverture : Charlie Krank
Révision : Alan Glover, Janice Sellers
Chaosium rassemble Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie & quelques autres créatures étranges

Les Contrées du Rêve ont été écrites à plusieurs mains. L'ouvrage a été conçu et rédigé à l'origine par Sandy Petersen, à qui l'on doit la majorité des chapitres. Kerie Campbell a également réalisé un travail considérable sur l'édition originale, notamment en ce qui concerne l'index géographique, les PNJ et le bestiaire. Parmi les autres contributeurs de l'édition originale, on trouve Jacqueline Clegg (index géographique), Scott Clegg (index géographique), Phil Frances (évocation de l'ambiance), Keith Herber (certains dieux), Susan Hutchinson (index géographique) et Lynn Willis (à travers les portes). Toutes les aventures de l'édition originale ont été reproduites ici : « Dormir et, par chance, rêver » par Jeff Okamoto, « Captifs de deux mondes » par Sandy Petersen, « Le disciple de Pickman » par Keith Herber, « La saison de la sorcière » par Richard T. Launius et « Voiles jaunes » par Phil Frances. La présente édition est due en grande partie aux efforts de Chris Williams, qui a développé l'ensemble des sections de ce livre pour y inclure les œuvres de nouveaux auteurs. Shannon Appel a ajouté le système de création de personnages. Les monstres et les dieux de cette nouvelle édition proviennent de nombreuses sources. Les responsables du déplacement de ces créatures sont Scott David Aniolowski (les enfants d'Abhoth, les gardiens des cristalliseurs de rêves, les êtres spectraux d'Ib), Larry DiTillio (les enfants du sphinx), Phil Frances (les wenelians et le monstre phosphorescent), Keith Herber (le messager d'Azathoth, Ghadamon, Robigus) et Kevin A. Ross (les larves des autres dieux). Raymond Bayless a peint l'illustration de couverture et Mark Roland a peint l'image utilisée dans les dernières pages. Les vignettes sont l'œuvre d'Earl Geier. Les grands dessins en pages intérieures ont été réalisés par Jason Eckhardt et Kevin Ramos. Les grands lavis en pages intérieures ont été faits par Paul Carrick. Les cartes ont été pour la plupart réalisées par Carolyn Schultz-Savoy à partir d'anciennes sources et de notes des auteurs de cet ouvrage. Certaines cartes ont été légèrement retravaillées pour cette édition. La nouvelle carte du Monde souterrain est l'œuvre de Steve Gallacci, à partir des crayonnés de Chris Williams. La magnifique carte à déplier a été réalisée par Andy Hopp. Certaines parties sont reproduites dans l'index géographique et dans les appendices à distribuer aux joueurs.

Version française

Traduction : Balthazard Crubellier et Denis Huneau
Écriture du chapitre *Maîtriser dans les Contrées du Rêve* : Tristan Lhomme
Relectures : Laure Valentin & Julien Meyrat
Merci à nos souscripteurs pour leur relecture bénévole sur cet ouvrage.
Conversion V7 : Raphaël Hamimi
Mise en page : Julien De Jaeger, Lisette Hanrion
Dirigé par : Lisette Hanrion

Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustrations intérieures : Claire Delépée, Mariusz Gandzel, Loïc Muzy, Fantasy Flight Games, Chaosium
Plans et cartes : Claire Delépée et Olivier Sanfilippo

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-37374-011-0 • Édition et dépôt légal : avril 2017

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION DE L'AUTEUR

Présentation des Contrées du Rêve et de cet ouvrage ;
rappel des histoires dont s'inspire ce livre.

« Ce projet a débuté il y a près d'un an, quand mon amie et colocataire Janice Sellers m'a signalé que Chaosium projetait de publier la quatrième édition du supplément les Contrées du Rêve pour L'Appel de Cthulhu. *C'est là que j'ai mis le doigt dans l'engrenage. Depuis longtemps, j'appréciais les histoires d'H. P. L. dans les Contrées du Rêve et je ne me suis pas privé de le lui faire savoir. J'ai également mentionné qu'il y avait sans doute matière à étoffer les éditions précédentes. Je ne savais pas dans quoi je me lançais. Une chose en entraînant une autre, je me suis retrouvé sur ce projet.*
J'ai commencé par écumer tous les livres qui me passaient sous la main (qu'il s'agisse de fiction ou de jeux de rôle) en quête de nouveau matériel publié depuis la première édition ou qui avait tout simplement été omis, pour une raison ou pour une autre. Cette recherche et la compilation de mes notes ont pris six mois. Je m'étais toujours demandé ce que pouvaient ressentir mes personnages quand ils passaient des heures à étudier de vieux grimoires poussiéreux, emplis d'un savoir interdit, en quête d'une obscure référence. Ma curiosité est désormais satisfaite.
Parmi cette myriade de livres et de scénarios, dont certains m'ont été transmis par de bonnes âmes travaillant sur d'autres projets Chaosium (merci, les gars !), j'ai découvert une véritable mine de détails sur des gens, des lieux, des ouvrages, des sorts, des monstres et des dieux qui ne demandait qu'à être exploitée. J'ai donc commencé à tout noter. Vous tenez le résultat de mes efforts entre vos mains. J'ai fait de mon mieux pour vous proposer les informations les plus récentes et les plus précises possible sur les Contrées du Rêve. J'espère que vous aurez autant de plaisir à les utiliser que j'en ai eu à les rédiger.
À ce stade, j'aimerais prendre un moment pour souligner qu'une partie du nouveau matériel présenté dans ce livre se base sur les œuvres de Brian Lumley. En revanche, la part réservée aux travaux de Lord Dunsany reste relativement modeste. Je sais qu'un certain nombre d'entre vous espéraient que Dunsany se verrait accorder davantage de place dans cette nouvelle édition, mais je voulais que ce livre traite des Contrées du Rêve d'H. P. Lovecraft et non du monde de fantasy de Lord Dunsany. S'il ne fait aucun doute que le premier s'est inspiré du second pour créer ses Contrées du Rêve, les deux univers ne sont pas les mêmes. En revanche, Brian Lumley a écrit cinq livres entiers et une partie d'un sixième dont l'action se déroule dans les Contrées du Rêve d'H. P. Lovecraft. Je pense que vous trouverez utiles les documents retenus pour cette nouvelle édition des Contrées du Rêve.
J'aimerais également remercier les personnes suivantes : Janice Sellers, pour m'avoir offert cette opportunité et pour sa confiance dans mes capacités de rédaction ; Lynn Willis, pour m'avoir donné la chance d'écrire ce livre et pour avoir supporté mes avis très tranchés ; Shannon Appel, pour m'avoir prêté tant de livres durant mes recherches ; Scott Aniolowski, pour avoir répondu à mes innombrables questions ; tout le personnel de R. Talsorian Games (mon employeur habituel) pour avoir toléré mon emploi du temps chargé durant les neuf mois que m'a pris la rédaction de ce livre. Merci à tous.
Enfin, j'aimerais dédier ce livre à mon ami Ross « Spyke » Winn, qui n'a jamais cessé de me harceler pour me pousser à écrire davantage. J'espère que tu es content. Maintenant, tu peux la boucler.
Allez, sans plus attendre, en route pour le mystère !
Par ici ! »

— Chris Williams

« Dans plusieurs récits enchanteurs qui relèvent davantage de la fantasy que de l'horreur, Howard Phillips Lovecraft a créé un monde baptisé les Contrées du Rêve, dans lequel certains initiés peuvent voyager pendant leur sommeil.
Dans ces histoires, les descriptions et la situation géographique de la plupart des villes, des personnages et des créatures sont, au mieux, vagues. Les cartes et les informations contenues dans ce livre ne sont sans doute pas parfaites. Chaque Gardien a sa petite idée sur l'endroit où reposent les ruines de Sarnath ou sur la direction à prendre pour rejoindre Kadath. Les Gardiens sont naturellement invités à modifier ces cartes pour satisfaire leur sensibilité personnelle (et désorienter leurs joueurs).
Les Contrées du Rêve de Lovecraft sont fantomatiques et changeantes. On peut y découvrir une forme de beauté inconnue sur terre, mais la terreur cosmique y est également très présente. Pensez-y en décrivant les lieux et les êtres qui les peuplent. Le monde entier n'est qu'un rêve ; façonnez-le et utilisez-le comme tel.
Ce livre se veut aussi une source d'information que vos investigateurs pourront explorer à loisir. En vous basant sur les documents rassemblés ici, vous pourrez créer des quêtes grandioses. Nous vous suggérons cependant de ne pas leur faire lire ce livre, car les rêveurs débutants ne devraient rien savoir des mystères qui les attendent.
Afin d'exploiter pleinement cet ouvrage, le Gardien devrait lire La Quête onirique de Kadath l'inconnue. Nous vous invitons également à consulter quelques récits de Lovecraft : Par-delà le mur du rêve, Les Chats d'Ulthar, Le Malheur qui survint à Sarnath, Hypnos, Les Autres dieux, Polaris, La Quête d'Iranon, La Clé d'argent, L'Étrange Maison haute dans la brume *et* Le Bateau blanc.
Nous vous recommandons également la lecture de La Maison du ver *de Gary Myers, qui rassemble plusieurs histoires de grande qualité dont l'intrigue se déroule dans les Contrées du Rêve de Lovecraft. Vous trouverez également d'autres sources d'inspiration chez Lord Dunsany et Clark Ashton Smith dont les récits fantastiques, pour la plupart, pourraient se dérouler dans les Contrées du Rêve de Lovecraft ou, à tout le moins, dans un monde voisin. »*

— Sandy Petersen



CONTEXTE

LE CONTEXTE

Point de bonnes histoires sans contexte. Même le monde étrange et éthéré des rêves ne fait pas exception à la règle. Vous trouverez dans la première partie de ce livre une description des personnes, des lieux et des choses que vous pourrez utiliser pour remplir vos propres Contrées du Rêve et construire vos aventures dans ce cadre. La première partie comprend huit chapitres.

Le chapitre un, **À travers les portes du plus sommeil profond**, vous explique comment pénétrer les Contrées du Rêve, quelques-unes des règles de base qui s'appliquent à cet univers et les moyens de le quitter.

Le chapitre deux, **L'atmosphère des rêves**, met en avant différentes façons d'animer les Contrées du Rêve et propose plusieurs idées pour intégrer les Contrées du Rêve à une campagne en cours dans le Monde de l'Éveil.

Le chapitre trois, **La quête onirique de Randolph Carter**, vous propose un carnet de voyage dans les Contrées du Rêve. Marchez sur les traces de Randolph Carter à la recherche de Kadath l'inconnue. Cette randonnée sera l'occasion pour vous de découvrir les personnes et les lieux qui comptent dans les Contrées du Rêve.

Le chapitre quatre, **Index géographique des Contrées du Rêve**, s'attarde, comme son nom l'indique, sur la géographie de ce monde à travers un examen en profondeur de différentes régions : l'Est, le Nord, Oriab, les mers, le Sud, l'Ouest, la Lune, le Monde souterrain et les Mondes au-delà.

Le chapitre cinq, **Les habitants des Contrées du Rêve**, dresse une liste des principaux personnages non-joueurs dans les Contrées du Rêve.

Le chapitre six, **Le bestiaire des Contrées du Rêve**, rassemble des informations sur des créatures autochtones ou issues de dimensions voisines.

Le chapitre sept, **Divinités des Contrées du Rêve**, donne un aperçu religieux de cet univers. La liste des dieux qui y sont adorés, des Contrées du Rêve inférieures aux terribles dieux extérieurs.

Le chapitre huit, **Grimoire des Contrées du Rêve**, complète cette section à travers un inventaire des artéfacts, des ouvrages et des sorts qui se trouvent dans le monde onirique.



Survol des Contrées du Rêve ; les chemins qui y mènent ;
ce que l'on y fait ;
comment quitter ce lieu de repos.

Derrière vos paupières, dans votre esprit et sous votre inconscient, se trouve un autre monde. Dans ce royaume fantastique, les rêves sont une réalité, mais les cauchemars guettent juste au-delà de votre champ de vision. Ce monde a pour nom les Contrées du Rêve terrestres, une dimension qui existe parallèlement à la nôtre. Son essence même est tirée des esprits des rêveurs de la Terre, qu'ils soient humains ou non. Elle n'existe que par eux et pour eux.

Les Contrées du Rêve sont, dans un sens, un concept purement humain. La vie d'un homme ne tient souvent qu'à un fil, mais les idées sont plus difficiles à tuer. Elles se perpétuent à travers les mythes, les légendes, l'inconscient collectif. Les Contrées du Rêve ont ainsi traversé les âges. Elles ont assisté à l'avènement et à la chute de glorieuses civilisations du Monde de l'Éveil. Chacun de ces cycles a laissé sa trace sur ce monde invisible, à la fois si proche et si éloigné du nôtre. Pourtant, les Contrées du Rêve ressemblent encore beaucoup à ce qu'elles étaient à l'époque où les esprits des premiers hommes les ont fait naître. C'est un lieu où le fantastique côtoie l'improbable, où le bizarre et le merveilleux sont parfois indissociables, tout comme le comique et le terrifiant.

Allongez-vous, fermez les yeux et rêvez. Car en rêve, tout devient possible.



Dans les Contrées du Rêve

S'il existe de nombreuses façons d'entrer dans les Contrées du Rêve, deux d'entre elles ont généralement les faveurs des voyageurs. La plupart des individus ont recours au songe pour pénétrer les Contrées du Rêve, mais quelques privilégiés parviennent à se projeter physiquement dans ces terres lointaines et chimériques.

Peut-être rêver

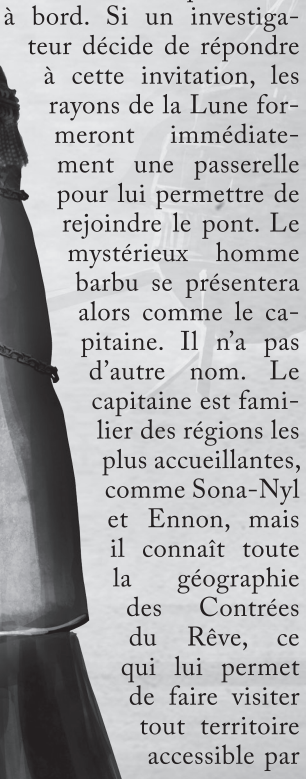
Le chemin onirique le plus évident pour forcer les portes des Contrées du Rêve est connu sous le nom des Soixante-dix Marches du sommeil léger vers la Caverne de la Flamme. Une nuit, un investigateur découvre au beau milieu d'un rêve tout à fait ordinaire un gigantesque escalier qui descend. Si l'investigateur en question est déjà en quête des Contrées du Rêve, il peut reconnaître les Soixante-dix Marches du sommeil léger sur un jet de *Mythe de Cthulhu* réussi. Quelle que soit la forme ou l'ambiance du rêve de l'investigateur, ces soixante-dix marches ont toujours la même apparence : un escalier de marbre richement décoré, presque baroque. De plus, celui-ci est susceptible d'apparaître n'importe où : dans un immeuble, dans un grand véhicule comme un bateau, dans une caverne ou même en extérieur. L'escalier mène toujours vers le bas, indépendamment de la position actuelle de l'investigateur.

Qu'il reconnaisse ou non l'escalier, le rêveur peut choisir de l'emprunter. Si l'un de vos investigateurs doit descendre pour pénétrer dans les Contrées du Rêve, n'hésitez pas à faire apparaître régulièrement les marches sur sa route (après tout, des choses étranges se produisent parfois dans les rêves), jusqu'à ce qu'il décide de l'explorer ou qu'il se réveille. En supposant que l'investigateur emprunte l'escalier, celui-ci débouche dans une vaste caverne dans laquelle une colonne de flammes relie le sol au plafond. Ce lieu n'est autre que la grotte-temple des prêtres Nasht et Kaman-Thah. L'un des deux est toujours éveillé pour accueillir les voyageurs au bas de l'escalier. À l'autre bout de la caverne, un second escalier s'étend dans les ténèbres. Les sept cents marches mènent à la Porte du plus sommeil profond, qui donne sur le Bois Enchanté des Contrées du Rêve.

Toutefois, les soixante-dix marches ne sont pas le seul passage pour accéder aux Contrées du Rêve. Certains rêveurs se retrouvent parfois au bord d'une falaise, à l'image du Roi Kuranes. L'investigateur éprouvera alors une intense curiosité, en même temps que la certitude qu'aucun mal ne lui adviendra en se jetant dans le vide. Au besoin, le Gardien peut encourager un investigateur indécis à franchir le pas par le biais de terribles poursuivants. S'il passe le bord de la falaise, l'investigateur se mettra à flotter doucement. Durant sa chute, il croisera des formes sombres et indistinctes, des sphères phosphorescentes ou encore des créatures ailées et rieuses. Ces formes, ces sphères et ces créatures l'angoisseront ou l'intrigueront tour à tour mais, dans tous les cas, aucun mal ne lui sera fait. Tout à coup, une lumière intense viendra déchirer l'air devant lui. À travers cette faille, il pourra découvrir une vue fabuleuse des Contrées du Rêve. En franchissant ce seuil symbolique, l'investigateur effectue un atterrissage en douceur. C'est de cette façon que le Roi Kuranes est arrivé dans la vallée d'Ooth-Nargai, mais le Gardien est libre d'expédier ses investigateurs dans n'importe quelle région des Contrées du Rêve.

Le troisième et dernier chemin qui mène aux Contrées du Rêve n'est autre que le Bateau Blanc. Ce navire n'apparaît qu'aux rêveurs qui se trouvent à proximité de la mer. En songe, l'investigateur découvre un vaisseau blanc équipé de plusieurs mâts et d'une série de rames. Le Bateau Blanc glisse paisiblement vers le rêveur, indépendamment du vent ou des conditions météorologiques. À mesure que le navire approche, on peut voir qu'il navigue légèrement au-dessus de la crête des vagues. Vêtu de robes, un homme imposant et barbu se tient sur le pont. Il semble inviter les spectateurs à bord. Si un investigateur décide de répondre à cette invitation, les rayons de la Lune formeront immédiatement une passerelle pour lui permettre de rejoindre le pont. Le mystérieux homme barbu se présentera alors comme le capitaine. Il n'a pas d'autre nom. Le capitaine est familier des régions les plus accueillantes, comme Sona-Nyl et Ennon, mais il connaît toute la géographie des Contrées du Rêve, ce qui lui permet de faire visiter tout territoire accessible par





la mer. Il a même navigué à deux reprises au-delà des Colonnes de Basalte à l'Ouest. Une autre fois, il a rejoint la légendaire Cathurie. Il n'hésitera pas à parler de ses fabuleux voyages, même s'il n'a aucune envie de tenter sa chance une nouvelle fois. Si ses passagers n'ont aucune destination spécifique en tête, il les conduira à Sona-Nyl ou à Ennon. Quelle que soit sa destination, le navire arrivera toujours de nuit et par pleine lune. La passerelle en rayons de lune se déploiera une fois de plus, pour permettre aux voyageurs de débarquer. Le capitaine et son équipage n'accompagneront pas les investigateurs sur la terre ferme, sauf à Sona-Nyl, Ennon ou en Cathurie.

Si ces trois chemins sont les plus fréquemment empruntés pour se rendre dans les Contrées du Rêve, ils ne sont en aucun cas les seuls. Le Gardien est libre de créer d'autres voies susceptibles de s'intégrer dans sa campagne.

Artéfacts oniriques

Il existe deux artéfacts connus pour ouvrir les passages qui mènent aux Contrées du Rêve. Vous trouverez leur description ci-dessous :

- ***Cristalliseurs de Rêves***
  Abdul al-Hazred, dans son ouvrage maudit Al-Azif, évoque d'étranges objets ovoïdes qu'il baptise du nom de cristalliseurs de rêves. Ces appareils se présentent sous la forme d'œufs jaunes d'environ trente centimètres de diamètre qui émettent un « sifflement étrange et intermittent ». Les œufs sonnent creux et sont relativement fragiles, ce qui ne les empêche pas de peser près de vingt kilos. Ces appareils ont le pouvoir de projeter une personne endormie dans une autre dimension, notamment les Contrées du Rêve terrestres. Elles sont également capables de ramener des objets des Contrées du Rêve dans le Monde de l'Éveil. Pour se servir d'un cristalliseur, il suffit de s'endormir dans un rayon de quelques mètres. Lorsqu'un rêveur revient de son périple dans les Contrées du Rêve, il rapporte avec lui tout ce qu'il portait sur lui ou tenait en main. Il est même possible de ramener une créature vivante, à condition de la tenir suffisamment fermement.
  Toutefois, ces objets oniriques ne sont pas totalement stables. Dans un délai de 1D20 heures (effectuer un tirage pour chaque objet ramené dans le Monde de l'Éveil), ceux-ci commencent à disparaître pour retourner aux Contrées du Rêve. Il est possible de ralentir le processus si le rêveur qui a rapporté l'objet ou la créature dépense un point de magie par objet ou créature pour gagner 1D20 heures supplémentaires.
  Al-Hazred invite le lecteur à faire preuve de retenue dans l'usage de ces cristalliseurs. Selon lui, un « gardien vorace » protège ces objets. Cet être mystérieux est capable de repérer l'odeur de quiconque utilise un cristalliseur. Un investigateur qui aurait la malchance d'être repéré par le gardien des cristalliseurs de rêves serait pourchassé et finalement dévoré par ce dangereux prédateur.
- ***La Clé des portes des merveilles***
  Il s'agit d'une grande clé fabriquée à partir de métaux précieux et sertie de pierres précieuses. Celui qui la porte peut entrer dans les Contrées du Rêve terrestres pendant son sommeil. Elle se trouve sous la garde du capitaine du Bateau Blanc. Une fois que le capitaine l'a confiée à quelqu'un, cette personne n'a plus besoin de rechercher les entrées qui mènent aux Contrées du Rêve. Tant qu'elle conserve la clé, elle sera toujours en mesure de trouver son chemin. L'investigateur pourra entrer par n'importe quel point des Contrées du Rêve, simplement en s'endormant. S'il ne parvient plus à entrer, cela signifie qu'il a perdu la clé ; celle-ci reviendra alors au capitaine du Bateau Blanc. La clé proprement dite n'existe pas physiquement en dehors des Contrées du Rêve, mais elle peut être ramenée dans le Monde de l'Éveil au moyen d'un cristalliseur de rêves. Cet objet n'existe qu'en un seul exemplaire.



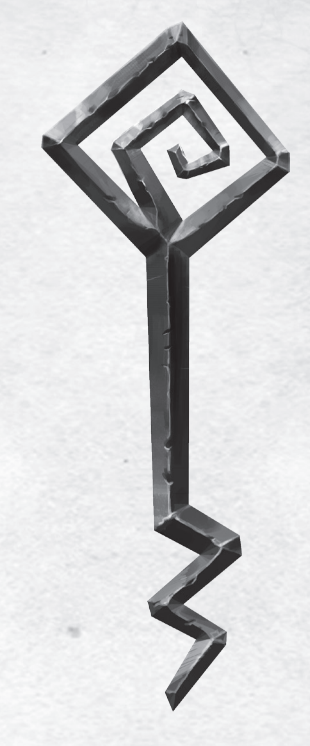
Si tout un groupe d'investigateurs tente de pénétrer les Contrées du Rêve durant la même période de repos, le Gardien devra utiliser une seule et même route. Chaque investigateur atteindra ce point d'entrée par ses propres moyens (chaque rêve est unique). Une fois sur place, un investigateur pourra croiser un ou plusieurs compagnons. Ainsi, chaque investigateur arrivera au sommet des Soixante-dix Marches à sa façon mais, une fois descendu dans la Caverne de la Flamme, il pourra retrouver d'autres membres de son groupe. Les investigateurs qui passeront par la falaise flotteront le long du précipice et atterriront au même endroit, par-delà la fissure. Le Bateau Blanc pourra être amené à faire plusieurs escales pour prendre les différents investigateurs, avant de faire route vers sa destination finale.

Pénétrer physiquement

S'il peut sembler incongru d'imaginer une personne éveillée chercher l'entrée des Contrées du Rêve, les exemples de voyageurs ayant réussi à entrer physiquement dans ce royaume ne manquent pas. Les points de passages sont particulièrement nombreux dans les terriers creusés par les goules dans presque tous les cimetières du monde. Les vieilles tombes, les mausolées oubliés et les cryptes anciennes servent souvent de repaires à ces créatures, attirées chaque nuit dans le Monde de l'Éveil par leurs troublantes habitudes alimentaires. Leurs tunnels pourraient conduire un investigateur suffisamment courageux pour s'y aventurer dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve, où résident les goules.

Des rêves dans les rêves

Si les investigateurs sont physiquement présents dans les Contrées du Rêve, ils peuvent investir à nouveau ces lieux en utilisant les autres chemins oniriques. Leurs corps physiques resteront endormis tandis qu'ils visiteront une autre région des Contrées du Rêve. Ces déplacements nocturnes au cœur du royaume des rêves ne durent qu'une nuit. Lorsque le soleil se lève à nouveau sur les Contrées du Rêve, le corps physique se réveille, ce qui met un terme au voyage dans le voyage. En dehors du fait que l'investigateur s'est endormi sur place, il convient de traiter cette excursion dans les Contrées du Rêve comme n'importe quelle autre. Une telle expérience peut sembler paradoxale, ce qui ajoute encore à l'atmosphère surréaliste qui règne dans les Contrées du Rêve. Les rêveurs peuvent même être amenés à rencontrer leurs corps physiques endormis. Quoi qu'il en soit, ces voyages devraient rester rares, pour ne pas dire exceptionnels.



Un autre point d'entrée physique dans les Contrées du Rêve se trouve dans le Bois Enchanté, qui touche le monde des humains en deux endroits. Mais Lovecraft prévient : « Il serait désastreux de s'attarder là. » Le Gardien est libre de choisir lui-même ces carrefours. La Forêt Noire en Allemagne, les forêts de séquoias en Californie, la Transylvanie ou l'île de Roanoke en Caroline du Nord sont autant de pistes à suivre.

L'une des régions des Contrées du Rêve connues pour s'étendre dans le Monde de l'Éveil n'est autre que le terrible plateau de Leng. Celui-ci déborde légèrement sur l'Asie centrale et en dessous de l'Antarctique. Une partie de ce plateau existe peut-être également sous le nord de l'État de New York. Abdul al-Hazred, le mage dément, le décrit comme un carrefour de réalités. Ceux qui ont la chance de trouver le plateau de Leng pourraient déboucher sur les Contrées du Rêve par accident ou via un passage. Les circonstances de l'entrée dans les Contrées du Rêve par ce biais sont laissées à l'imagination du Gardien.

Il est tout aussi dangereux de pénétrer dans les Contrées du Rêve par les Caveaux de Zin, qui couvrent une large zone sous la surface des Contrées du Rêve. Dans le Monde de l'Éveil, les Tombeaux de Zin se trouvent sous les ruines souterraines de la plus grande cité du royaume rouge de Yoth, sis lui-même sous le royaume souterrain de K'n-Yan, lequel est accessible depuis les étranges monticules de terre dans l'ouest de l'Oklahoma.

Le mont Voormithadreth s'élevait autrefois sur le continent disparu d'Hyperborée, dans la région qui correspond aujourd'hui au Groenland. Il abrite l'antre souterrain d'Atlach-Nacha. C'est là que cette créature arachnoïde tisse son pont de toile au-dessus d'un profond fossé. On dit que le jour où Atlach-Nacha achèvera son œuvre, le monde connaîtra sa fin. En réalité, le pont s'étend au-dessus de la région de néant qui sépare le Monde de l'Éveil des Contrées du Rêve. Une fois achevé, il servira de passage aux créatures de cauchemar qui souhaitent envahir notre monde. Même en l'état actuel, cet édifice peut servir de point d'entrée physique dans les Contrées du Rêve. Une fois traversées les zones néantiques, le Gardien est libre de faire déboucher les investigateurs où bon lui semble dans les Contrées du Rêve.

La plus secrète de ces entrées n'est mentionnée dans aucun ouvrage ni aucun parchemin. Elle est pourtant la plus sûre. Elle n'est ni cachée, ni perdue. Au-dessus de l'ancienne ville de Kingsport, on peut voir une grande maison dans la brume. De là, les nuits de brouillard, la bâtisse semble reposer sur les nuages eux-mêmes. L'unique occupant de la maison peut alors pénétrer dans les Contrées du Rêve. Seuls le Terrible Vieillard, qui réside à Kingsport proprement dit, et Thomas Olney, qui a visité la maison par le passé, connaissent ce passage.

À ce stade, il convient de noter que si ces passages existent physiquement, ils restent difficiles à localiser et plus encore à emprunter. Qui peut dire comment une goule réagirait en voyant des investigateurs creuser dans son terrier ? Quels dangers se terrent au cœur du plateau de Leng ? Qui sait si Atlach-Nacha n'est pas encore affamée ?

Artéfacts de réveil

Il existe aussi des artéfacts qui facilitent les voyages physiques entre les Contrées du Rêve et le Monde de l'Éveil.

- ***La Clé D'argent***
  Cet objet unique se présente sous la forme « d'une énorme clé d'argent dépoli, couverte d'arabesques incompréhensibles » découverte par Randolph Carter dans une très ancienne boîte en chêne qui avait appartenu à son grand-père. Utilisée correctement, la clé peut projeter son utilisateur à travers un portail menant directement à Tawil at-'Umr. De là, Tawil at-'Umr est en mesure de mettre l'utilisateur en présence du Tout-en-Un et Un-en-Tout, Yog-Sothoth. Une personne suffisamment courageuse pour se retrouver face à Yog-Sothoth se verra enseigner une méthode pour faire voyager sa conscience au moyen de la clé dans d'autres lieux et d'autres temps, notamment les Contrées du Rêve. La localisation de la clé d'argent demeure un mystère. Elle a été emportée par l'étrange Swami Chandraputra lorsque celui-ci a disparu de la maison d'Étienne-Laurent de Marigny en utilisant l'horloge du temps.
- ***L'horloge Du Temps***
  À La Nouvelle-Orléans, la maison d'Étienne-Laurent de Marigny, le célèbre voyant français et ami de longue date de Randolph Carter, abrite l'étrange mécanisme connu sous le nom d'horloge du temps. Marigny l'a reçue en cadeau du yogi Himaldi, qui prétend l'avoir découverte dans la cité perdue de Yian-Ho. La forme de l'horloge rappelle celle d'un cercueil. Elle mesure environ deux mètres cinquante. Sa partie frontale est couverte de hiéroglyphes étranges. Elle possède en outre quatre aiguilles, qui bougent selon un motif prédéfini. Marigny n'a jamais réussi à déchiffrer les inscriptions sur son horloge. S'il y était parvenu, il aurait compris qu'elle était capable de transporter une personne dans de nombreuses dimensions alternatives, y compris les Contrées du Rêve terrestres. Pour l'utiliser, il suffit d'ouvrir la porte, d'entrer à l'intérieur et de déclencher ses pouvoirs de téléportation. Pour



ce faire, il faut cependant traduire les hiéroglyphes, afin de contrôler sa destination. Si un investigateur se montre suffisamment idiot pour pénétrer dans l'horloge sans autre forme de procès, le Gardien ne devrait pas hésiter à l'envoyer aux confins de l'univers.

Sorts de réveil

De longue date, les sorciers ont recherché un passage entre les mondes. Les deux sorts suivants permettent de voyager entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Toutefois, le second ne fonctionne que dans un sens.

• ***La Porte d'Onirologie***

Le coût du sort en points de POU et de magie est variable. Il faut aussi compter un point de Santé mentale pour traverser. Le temps d'incantation du sort en heures est égal **au cinquième** du nombre de points de POU dépensés. Ce sort ressemble à un sort de *Portail*. Il permet cependant d'ouvrir un passage physique vers les Contrées du Rêve. Lors de la création du portail, le mage doit savoir dans quelle région des Contrées du Rêve il souhaite arriver. Il doit avoir visité lui-même ce lieu et connaître sa relation avec une autre région au moins des Contrées du Rêve. Le sort requiert le sacrifice permanent de **20 points** de POU, mais ouvre un portail permanent vers le lieu choisi. Les investigateurs du Monde de l'Éveil peuvent le franchir dans les deux sens, mais les objets originaires des Contrées du Rêve ne peuvent en aucun cas le traverser.

Il est possible de construire un portail vers d'autres Contrées du Rêve que celles liées à la Terre. Le coût en points de POU est égal à celui d'un voyage vers un point équivalent du Monde de l'Éveil (cf. *L'Appel de Cthulhu*). Par exemple, un investigateur ayant visité les Contrées du Rêve de Yuggoth souhaite construire un portail d'onirologie vers ce lieu. Il lui en coûtera **45** points de POU puisque la Yuggoth terrestre (Pluton) se trouve à environ cinq milliards de kilomètres.

• ***La Porte des Rêves***

Le coût du sort en points de POU et de magie est variable. Il faut aussi compter un point de Santé mentale pour traverser. Le temps d'incantation du sort en heures est égal au **cinquième** du nombre de points de POU dépensés. Ce sort, qui ressemble beaucoup à celui de la porte d'onirologie, ouvre une porte permanente à destination des Contrées du Rêve. Toutefois, celle-ci ne permet pas à un visiteur du Monde de l'Éveil de repartir des Contrées du Rêve, quelles que soient les circonstances. La porte des rêves transporte n'importe quel être vivant vers les Contrées du Rêve terrestres, transférant sur place l'équivalent du corps terrestre du voyageur. Malheureusement, le corps physique meurt irrévocablement après le treizième pas effectué à travers la porte. Il n'existe alors aucun moyen de faire marche arrière. Ceux qui assistent à la traversée d'un investigateur verront sa silhouette devenir floue à mesure qu'il s'éloigne, tandis qu'un cadavre à son image prendra graduellement forme à l'entrée du passage. Le voyageur n'aura pas la sensation de perdre de sa substance, mais il verra le corps apparaître s'il se retourne. Si l'investigateur décide de revenir en arrière avant d'avoir franchi le treizième pas, rien ne l'empêche de revenir.

Le niveau de connaissance sur le point d'arrivée du portail est similaire à celui requis pour utiliser la *Porte d'onirologie*. Toutefois, le sort étant un peu plus restreint dans son utilisation, il ne consomme qu'un nombre de points de POU divisé par deux (arrondi au supérieur) par rapport à l'autre. Par exemple : une porte des rêves qui s'ouvre sur Ulthar ne consommerait que **10** points de POU, tandis qu'une porte des rêves débouchant sur un site des Contrées du Rêve de Yuggoth requerrait un sacrifice de **23** points de POU. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de distinguer les deux types de portes.

Le seul moyen connu de passer la porte des rêves et de revenir consiste à avoir la Clé d'argent ou la Clé des portes des merveilles en sa possession. Le voyageur doit porter la ou les clés sur lui à l'aller comme au retour, sous peine de devenir un résident permanent des Contrées du Rêve, comme s'il était entré les mains vides. Il est possible d'entrer avec une clé et de ressortir avec l'autre.

Qui peut entrer

Rares sont ceux qui savent apprécier les merveilles issues des histoires et des visions de leur jeunesse. Lorsque, enfants, nous écoutons et nous rêvons, nos pensées restent embryonnaires ; lorsque, adultes, nous essayons de nous souvenir, nous sommes engourdis et blasés par le poison de la vie. Pourtant, certains d'entre nous se réveillent la nuit la tête emplie de songes étranges, faits de collines et de jardins enchantés, de fontaines qui chantent sous le soleil, de plaines qui s'étendent vers des cités endormies toutes de bronze et de pierre, de mystérieuses compagnies de héros qui voyagent sur de blancs destriers caparaçonnés au cœur de forêts impénétrables. Alors, nous redécouvrons ce monde merveilleux qui s'offrait à nous avant l'âge de la raison et de l'insatisfaction.

H.P. Lovecraft - *Céléphaïs*

Si les Contrées du Rêve tirent leur existence des pensées de tous les rêveurs, tout le monde n'est pas capable de franchir ses portes. Même ceux qui parviennent à visiter ce monde étrange ne sont pas nécessairement en mesure d'y revenir. Randolph Carter, l'un des plus grands rêveurs de l'histoire de notre monde, a perdu la capacité d'entrer dans les Contrées du Rêve à son trentième anniversaire. Lovecraft écrit que Carter « avait pris l'habitude de voir les choses telles qu'elles étaient. Il avait parlé à trop de gens. Des philosophes bien intentionnés lui avaient appris à voir les liens logiques entre les choses, à s'interroger sur les mécanismes qui gouvernaient ses pensées et ses désirs. Ils l'avaient enchaîné au monde réel, puis lui en avaient expliqué les rouages jusqu'à ce que tout mystère ait disparu de son existence ; ils l'avaient détourné vers les nouveaux prodiges de la science. »

Les Contrées du Rêve sont une terre étrange, où le merveilleux devient possible. Ici, il n'est pas nécessaire d'expliquer les origines d'un phénomène ; les choses sont comme elles sont. Toutefois, la science ne peut

Deux nouvelles compétences pour les Contrées du Rêve

Rêver

L'investigateur reçoit cette compétence la première fois qu'il pénètre dans les Contrées du Rêve, que ce soit par l'une des voies oniriques ou physiquement. Le pourcentage est égal **au cinquième du** POU de l'investigateur. Celui-ci a droit à un test d'expérience à chaque fois qu'il revient dans les Contrées du Rêve et qu'il y reste plus d'une semaine en temps onirique. La compétence augmente selon les mêmes principes que les autres.

Rêver permet de modifier la réalité des Contrées du Rêve. Cette action ne peut être accomplie qu'à l'occasion d'un rêve ordinaire. En conséquence, l'investigateur doit être endormi. Consciemment ou inconsciemment, le rêveur choisit sa création. Il peut rapetisser un objet, comme une pièce ou un fruit. Il peut réaliser une action merveilleuse. Sa création peut être achevée en un rêve et un test de Rêver, ou nécessiter au contraire plusieurs rêves et davantage de temps. Le roi Kuranes, l'un des plus grands rêveurs de tous les temps, a créé le pays d'Ooth-Nargai après plusieurs décennies oniriques.

Si l'impulsion créatrice du rêve provient du subconscient du rêveur, le Gardien peut décider seul ou en accord avec le joueur de ce qui sera produit. Normalement, les créations ne peuvent menacer le rêveur (son subconscient ne devrait pas créer un Profond pour l'attaquer) sauf, bien entendu, si celui-ci est déjà fou au moment d'entamer son rêve.

L'utilisation de la compétence Rêver nécessite des points de magie. La création d'objets complexes ou particulièrement grands peut nécessiter plusieurs sessions avant de disposer de suffisamment de points de magie pour sa formation.

Le Gardien fixe lui-même la valeur de l'objet créé. Si le nombre de points utilisés est égal ou supérieur à celui demandé et que le jet de compétence est réussi, l'objet apparaît. La valeur reflète l'attribut le plus important de l'objet, qu'il s'agisse de sa taille, de sa qualité ou de tout autre aspect choisi par le Gardien. Une épée peut avoir une valeur de 9, puisque son dommage maximum est de 9. Si l'épée est gravée ou sertie de pierres précieuses, sa valeur augmentera à 15, 20 ou même davantage, notamment si elle possède des propriétés magiques. Un chien peut se voir attribuer une valeur de 8 points de magie dans la mesure où sa TAI est de **20** sachant que sa valeur est de 40 %, en tant qu'être vivant. Une belle femme peut représenter un coût de 36 points de magie puisque sa caractéristique principale, l'APP, sera de **90**. Une peinture digne de la *Joconde* peut représenter 50 ou 80 points de magie. Un petit palais peut valoir entre 100 et 200 points de magie.

Des altérations peuvent s'avérer moins coûteuses qu'une création *ex nihilo*, en fonction de la nature des modifications et des choix du Gardien. Par exemple, la transformation d'un arbre en banc n'entraîne aucune altération de sa nature (le bois). La création du banc, qui coûterait normalement 20 points de magie, reviendrait ici entre 5 et 15 points. La statue d'une femme transformée en belle jouvencelle de chair et d'os correspondrait à une dépense de 18 points au lieu de 36 car la forme générale de l'objet n'a pas été modifiée. Une altération peut même se révéler encore plus économique, à la discrétion du Gardien. Transformer un arbre simple en arbre fruitier pourrait coûter 3 ou 4 points de magie.

Normalement, un rêveur ne peut susciter une dépense supérieure à son score dans la compétence Rêver. Ainsi, un rêveur doté d'un score de 45 % ne peut créer une maison d'une valeur supérieure à 45. Toutefois, en accumulant les séances de rêve créatif, il pourrait faire apparaître un village entier de maisons de ce type. En dépensant des points de POU en plus de ses points de magie, le rêveur peut cependant dépasser cette limite. Pour **cinq points** de POU ainsi dépensés, le plafond est doublé. Ainsi, notre rêveur deviendrait capable, en dépensant 5 POU, de créer un objet d'une valeur inférieure ou égale à 90. S'il dépensait **dix points** de POU, il serait capable de créer un objet d'une valeur pouvant aller jusqu'à 180. En investissant **quinze points**, la limite monterait à 360. Toutefois, ces sacrifices n'augmentent en rien son score de Rêver. Sur un jet de 46 au moment de la création, il ne se passerait rien et tous les points ainsi mis en jeu seraient perdus.

Ces modifications deviennent « réelles » à partir du prochain voyage du rêveur dans les Contrées du Rêve. Les objets créés à sa seule intention, comme les vêtements, les outils, les armes, les bijoux, l'argent, etc. apparaîtront sur lui dès qu'il pénètrera dans les Contrées du Rêve. Les objets indépendants (comme un palais ou un arbre), les animaux ou tout autre objet considéré comme tel par le Gardien, existent sur le lieu de leur création. Le rêveur devra donc se rendre sur place pour les retrouver. Celui-ci ne sait pas nécessairement où se trouvent ses créations et il peut donc être dans l'obligation de parcourir de grandes distances pour mettre la main dessus, comme Randolph Carter dans *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*.

Normalement, l'objet créé ou modifié n'existe que lors du prochain voyage du rêveur dans les Contrées du Rêve. À partir du deuxième voyage à compter de la création, il disparaît ou retrouve sa forme originelle. Toutefois, il est possible de dépenser des points de POU pour rendre un objet permanent. En général, il faut compter **cinq** points de POU par création, plus un nombre de points de POU équivalent à ceux dépensés lors de la création. Des créations particulièrement importantes peuvent requérir un supplément de points de POU, à la discrétion du Gardien. Ainsi, un rêveur avec un score de 45 en Rêver peut dépenser 10 points de POU et 180 points de magie pour créer un manoir d'une valeur de 180. S'il décide de rendre sa construction permanente, il lui en coûtera **5 points de POU** (pour l'acte de création) plus **10** autres points de POU (car le manoir lui a coûté **10** points de POU lors de sa création). Il lui en coûterait donc au total **25** points de POU et 180 points de magie pour créer son manoir de façon permanente. Il faudrait donc pour cela compter plusieurs nuits d'efforts oniriques. Bien entendu, à chaque jet raté, les points de POU et de magie sont irrémédiablement perdus.

Les êtres originaires des Contrées du Rêve et ses résidents permanents peuvent eux aussi utiliser la compétence Rêver, mais ils doivent obtenir un succès inférieur au cinquième de leur score. Le roi Kuranes, le plus grand rêveur terrestre, possède par un exemple un score de 297 % en Rêver. Étant désormais résident permanent des Contrées du Rêve, il doit réussir un jet inférieur à 59 % pour créer quelque chose. En revanche, les habitants des Contrées du Rêve n'ont pas besoin de dépenser de points de POU pour rendre leurs créations permanentes, dans la mesure où ils n'ont aucun moyen naturel de quitter les lieux. Ces créations se fondent lentement dans le néant à la mort de leur créateur. Il en va de même si celui-ci venait à voyager par-delà les Contrées du Rêve, sauf si des points de POU avaient été dépensés au moment de la création. La plupart des créatures originaires des Contrées du Rêve ne possèdent pas la compétence Rêver.

Savoir ès Rêves

Le score dans cette compétence représente les connaissances relatives du personnage sur les Contrées du Rêve. Savoir ès Rêves permet à un personnage d'obtenir des informations sur un lieu spécifique, de se souvenir d'un fait historique, de reconnaître une créature ou d'identifier une entité particulière comme appartenant ou non au mythe de Cthulhu. On peut supposer que de tels êtres ou créatures nous sont foncièrement étrangers.

Cette nouvelle compétence s'ouvre à un niveau égal à la moitié du score de l'investigateur en Mythe de Cthulhu (arrondi à l'inférieur). À chaque fois que la compétence Mythe de Cthulhu de l'investigateur augmente de deux points, son score de Savoir ès Rêves augmente d'un point, que cette progression ait un rapport ou non avec les Contrées du Rêve ou se produise sur place. Savoir ès Rêves augmente via des tests d'expérience, comme les autres compétences.

se satisfaire d'une telle attitude : il lui faut des réponses et des explications.
Un investigateur féru de science du Monde de l'Éveil éprouvera davantage de difficultés à pénétrer dans les Contrées du Rêve par les chemins oniriques. À terme, ces voies lui seront totalement interdites.
Durant le cours de sa vie, un investigateur peut acquérir de nombreuses compétences scientifiques, mécaniques ou intrinsèquement liées au Monde de l'Éveil. Tous ces savoirs sont de nature à contrarier la volonté innée d'accepter la nature parfois dérangeante du royaume des rêves : Anthropologie, Archéologie, Biologie, Sciences (chimie), Crédit, Électricité, Sciences (géologie), Histoire, Droit, Conduite Engins Lourds, Sciences (pharmacologie), Photographie ou encore Sciences (physique). Les variantes modernes de compétences comme Conduite, Pilotage et toutes les compétences liées à l'utilisation des armes à feu peuvent aussi rentrer dans cette catégorie, au choix du Gardien. Ces compétences sont indiquées sur la feuille de personnage des Contrées du Rêve, en page 264 de ce livre. Si la somme des scores d'un investigateur dans l'ensemble de ces compétences dépasse 300, celui-ci ne pourra plus entrer dans les Contrées du Rêve par les voies oniriques. Il pourra en revanche toujours y pénétrer physiquement ou par le biais d'un objet ou d'un sort mais sa capacité à trouver son chemin par le rêve et sans aide extérieure sera définitivement perdue. Cet individu est désormais trop ancré dans le Monde de l'Éveil pour croire aux Contrées du Rêve à un niveau subconscient.

Les investigateurs qui débutent avec trop de compétences « éveillées » ne pourront jamais visiter les Contrées du Rêve pendant leur sommeil. Ces personnages pourront néanmoins utiliser un portail physique, un objet ou un sort pour passer de l'autre côté. L'incapacité à visiter les Contrées du Rêve pendant son sommeil n'empêche en aucun cas de pénétrer physiquement dans ce monde. Pour un scientifique, les Contrées du Rêve ne sont qu'une vaste région inconnue et inexplorée.

Enfin, le Gardien doit déterminer la capacité des gens ordinaires à entrer dans les Contrées du Rêve. N'oubliez pas que les Contrées du Rêve sont « un univers plus vaste et plus désolé, peuplé d'entités fragiles et de consciences qui se cachent au-delà de la matière, du temps et de l'espace, et dont nous ne soupçonnons l'existence qu'à travers ces rêves derrière les rêves, trop rares, que l'homme du commun n'éprouve jamais et qui ne se présentent qu'une ou deux fois dans la vie d'un être doué d'imagination. » Même en admettant qu'un rêveur oublie tout ce qu'il a vu ou fait durant son séjour dans les Contrées du Rêve, il faut admettre que ces terres mystérieuses seraient sans doute beaucoup plus célèbres si tout le monde pouvait y entrer.

Apporter des vêtements et de l'équipement

La technologie des Contrées du Rêve n'a rien à voir avec celle du Monde de l'Éveil. Ses réalisations mécaniques et ses créations ressemblent à ce que l'on pouvait trouver sur Terre il y a plusieurs siècles. Ici, les sabres et les arcs sont monnaie courante et il n'est pas question de mitraillettes. Les déplacements se font par bateau ou par caravane.
De par la nature même des lieux, aucun objet n'apparaît dans les Contrées du Rêve tant que sa réalité n'a pas été « implantée » dans le Monde de l'Éveil. Ce processus prend environ cinq cents ans. Seuls les objets dont la forme est restée inchangée durant cette période peuvent exister dans les Contrées du Rêve.
Les rêveurs qui voyagent par la Caverne de la Flamme arrivent nus et sans équipement. L'un des rôles de Nasht et Kaman-Thah consiste à vêtir correctement ceux qui empruntent ce chemin. Chaque rêveur qui en fait la demande se voit attribuer un costume de bonne facture, une dague du type demandé, trois miches de pain, une carafe d'eau et un écheveau de manne tissée.

Les investigateurs qui pénètrent dans les Contrées du Rêve par d'autres moyens arrivent tels qu'ils étaient vêtus. En revanche, les pièces d'équipement correspondant à des objets qui ne sont pas encore ancrés dans la réalité des rêves ne tarderont pas à se tordre pour se transformer en équivalents oniriques en l'espace de quelques minutes. Ainsi, une lampe de poche sera remplacée par une lampe à huile ou une torche, un pistolet se changera en arc ou en sarbacane.

Si un investigateur voyage physiquement dans les Contrées du Rêve, son équipement ne retrouvera pas sa forme originelle à son retour. De ce point de vue, la réalité des Contrées du Rêve se révèle plus forte que celle du Monde de l'Éveil.

À l'intérieur d'un rêve

Après avoir atteint l'une des entrées menant aux Contrées du Rêve, les investigateurs se trouveront dans un monde qui ressemble au leur, sans pour autant être tout à fait identique. En premier lieu, le temps s'écoule différemment ici. Il varie non seulement de ce que les investigateurs connaissent dans le Monde de l'Éveil, mais aussi d'une région à l'autre. De même, les gains et les pertes de Santé mentale obéissent à d'autres règles. Les blessures et la mort elle-même ne sont pas nécessairement permanentes.

Le temps dans les Contrées du Rêve

Le temps passe de façon étrange dans les Contrées du Rêve. Entre deux visites, les investigateurs du Monde de l'Éveil peuvent avoir le sentiment qu'un temps extrêmement long s'est écoulé, parfois même des mois ou des années. En l'espace d'une nuit, beaucoup de choses peuvent se produire dans les Contrées du Rêve. Qui plus est, le temps ne passe pas toujours à un rythme identique. Un investigateur peut ainsi entrer dans les Contrées du Rêve une nuit et y passer une semaine. La nuit suivante, il pourra très bien avoir le sentiment que rien n'a changé depuis sa dernière visite. S'il revenait encore la nuit suivante, il pourrait découvrir que plusieurs mois ont passé depuis sa précédente expédition. Son séjour pourrait cette fois durer des années. L'investigateur peut ainsi vieillir dans les Contrées du Rêve, mais les effets de l'âge ne l'accompagneront pas à son retour dans le Monde de l'Éveil. Ils disparaîtront à son réveil. Le Gardien peut donc accélérer ou ralentir le temps dans les Contrées du Rêve, à sa convenance.
Pour les investigateurs qui entrent physiquement dans les Contrées du Rêve, le temps passe de la même façon que dans le Monde de l'Éveil et les effets du vieillissement restent inchangés. Ainsi, une personne qui pénètre physiquement dans les Contrées du Rêve pour quelques semaines restera absente du Monde de l'Éveil pour quelques semaines. Un jeune homme qui entre dans les Contrées du Rêve pour y passer plusieurs décennies sera un homme mûr à son retour dans le Monde de l'Éveil.

Tableau des effets de cauchemars

Choisissez un effet approprié à la situation, ou lancez 1D10 afin d'en déterminer un au hasard.

1 : Un objet, une pièce de vêtement ou un organe de l'investigateur se dissout dans le vide, devient répugnant ou horrible (un sabre peut se transformer en serpent si son porteur souffre d'ophiophobie). Lors du prochain séjour du personnage dans les Contrées du Rêve, l'objet redevient normal.

2 : Le personnage devient incapable de fuir. Un couloir semble s'allonger à l'infini, l'investigateur est paralysé, il lui semble être collé au sol ou ses mouvements se font anormalement lents. L'effet disparaît une fois que la menace à l'origine de la perte de Santé mentale a été vaincue ou a disparu.

3 : L'environnement autour de l'investigateur commence à se dissiper et il se retrouve dans un tout autre lieu. Il peut par exemple être enfermé dans une pièce avec la menace à l'origine de la perte de Santé mentale.

4 : L'un des compagnons de l'investigateur (qui ne peut être un rêveur), une plante voisine ou un animal est transformé en horrible monstre, probablement similaire à la menace à l'origine de la perte de Santé mentale. À la prochaine visite du rêveur, l'individu sera redevenu normal.

5 : Une vieille blessure, une maladie, une malformation se réveille pour faire trembler et souffrir l'investigateur, mais aussi pour le gêner. Lors du prochain rêve, la blessure aura disparu.

6 : Le rêveur se réveille, incapable de savoir s'il rêve encore. Il est désorienté (dés malus à toutes ses actions) et ne peut dès lors plus diriger son rêve vers une personne, un lieu ou un événement dans les Contrées du Rêve pour une période choisie par le Gardien ou jusqu'à ce que quelqu'un réussisse un jet de Psychanalyse sur lui.

7 : Effectuer des tests opposés entre la perte de Santé mentale et l'INT de l'investigateur. Si son INT est battue, il se réveille immédiatement. Ses cheveux sont devenus gris, blancs ou commencent à tomber.

8 : Effectuer des tests opposés entre la perte de Santé mentale et le POU de l'investigateur. Si le POU est battu, l'investigateur se réveille immédiatement, affligé d'un tic nerveux à choisir par le Gardien (p. 109 du *Manuel du Gardien* de *L'Appel de Cthulhu*). En fonction de sa nature, le tic peut réduire son APP ou sa DEX de 1D3x5 points.

9 : Effectuer des tests opposés entre la perte de Santé mentale et la CON de l'investigateur. Si la CON est battue, l'investigateur se réveille immédiatement, victime d'un accident cardiaque. Effectuer un test ordinaire avec un dé bonus de CON. Si celui-ci échoue, il meurt. Si le test est réussi, il perd tout de même 5 points de CON.

10 : Tout autre effet approprié, choisi par le Gardien. En général, si le corps physique de l'investigateur est affecté, il se réveille immédiatement. Si son corps onirique est le seul affecté, l'investigateur devrait avoir la possibilité de remédier à la situation en réussissant un jet de Rêver ou en dépensant un nombre approprié de points de magie.

Gain et perte de Santé mentale

Un personnage dans les Contrées du Rêve récupère ses points de Santé mentale au rythme précisé dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* après avoir vaincu des monstres ou des ennemis. La perte de Santé mentale s'opère de la même manière que dans le Monde de l'Éveil. En revanche, les effets ne sont pas les mêmes.

Si un personnage perd plus de cinq points de Santé mentale au cours d'une même rencontre et rate de surcroît un test d'Idée, il subit un effet cauchemar (voir l'encadré ci-dessus). Ces cauchemars remplacent la folie temporaire et permanente. Une personne qui perd toute sa Santé mentale est définitivement transformée en une abomination au choix du Gardien. Un individu associé à des goules pourra par exemple être lui-même transformé en goule. Le corps physique du malheureux sombre irrémédiablement dans la folie et le personnage meurt dans son sommeil.

Mort et blessures

Dans les Contrées du Rêve, les investigateurs se soignent au rythme habituel. En outre, la compétence Rêver peut être utilisée pour récupérer des points de vie au coût d'1D3 points de magie pour chaque point de vie soigné. Le corps physique des investigateurs n'est jamais affecté par ces pertes de points de vie. Toutes les blessures reçues par un rêveur dans les Contrées du Rêve auront disparu lors de sa prochaine visite dans ces terres. Si un investigateur décède en rêve dans les Contrées du Rêve, il subit un effet cauchemar. Réveillé en sursaut, il perd instantanément 1D10 points de SAN et la capacité de rêver. Un investigateur physiquement présent dans les Contrées du Rêve qui viendrait à perdre la vie ne réapparaîtra jamais sur Terre.

Inversement, des investigateurs confrontés à la mort dans le monde réel pourraient passer dans les Contrées du Rêve, à condition de réussir un test de Rêver au moment fatidique.

Quitter les Contrées du Rêve

Un investigateur physiquement présent dans les Contrées du Rêve ne peut en sortir qu'en découvrant l'un des sentiers qui mènent à notre monde, comme ceux qui se trouvent dans les Terres Interdites derrière les Collines tanariennes, les tunnels des goules qui mènent du Monde souterrain au Monde de l'Éveil ou toute autre voie similaire. S'il revient jusqu'au pied des Sept Cents Marches vers le plus Sommeil profond pour accéder à la Caverne de la Flamme, il pourra quitter les Contrées du Rêve en remontant les Soixante-dix marches du sommeil léger.

Qu'il emprunte ou non le même chemin pour entrer et sortir, son retour dans le Monde de l'Éveil s'effectuera à l'endroit depuis lequel il avait pénétré dans les Contrées du Rêve. Un personnage ne peut donc pas utiliser les Contrées du Rêve comme un raccourci pour voyager d'un point à un autre du monde réel.

Si l'investigateur est présent sous sa forme onirique, il peut également utiliser l'une des routes qui mènent au Monde de l'Éveil. À mesure qu'il approchera de sa destination, il commencera par apercevoir dans le lointain sa ville de résidence, puis sa maison. En s'approchant encore, il sera aveuglé par une intense lumière avant de se réveiller.

Il est également possible pour un personnage de revenir volontairement à la conscience. Pour ce faire, l'investigateur doit réussir un test de Rêver afin de se « convaincre » qu'il est seulement

en train de rêver. Un personnage qui réussit ce test se réveille tranquillement. En revanche, un échec signifie que le personnage est incapable de s'extirper de son rêve, mais rien ne l'empêche d'essayer à nouveau plus tard. Enfin, un échec critique implique que le rêveur est désormais incapable de faire la différence entre le rêve et la réalité. Jusqu'à la fin de son séjour dans les Contrées du Rêve, il n'aura plus la possibilité d'essayer de se réveiller de son propre chef. Le Gardien ne devrait de toute façon autoriser un tel test que si l'investigateur se trouve dans une situation catastrophique. Par exemple, Randolph Carter ne parvient à se réveiller qu'après s'être retrouvé sur le dos d'un Shantak lancé à travers l'espace vers la cour d'Azathoth.

Un investigateur peut aussi reprendre connaissance si son corps est dérangé dans le Monde de l'Éveil, que ce soit par un bruit puissant, des secousses ou toute autre tentative similaire. Pour rester endormi dans de telles conditions, un investigateur doit réussir un jet d'Idée.

Si un investigateur se réveille en plein milieu d'une aventure, ses compagnons noteront qu'il a simplement disparu. Un tel événement n'a rien d'exceptionnel : il peut regagner sa cabine et ne plus en ressortir ou ses amis remarqueront que personne n'a touché à son assiette pendant un repas et que lui-même ne se trouve plus à sa place.

À chaque fois qu'un investigateur se réveille, il risque d'oublier une bonne partie de ce qu'il a appris dans les Contrées du Rêve. Lorsqu'un personnage reprend conscience, il doit donc réaliser un test d'Idée. S'il réussit, il se souvient de tout ce qu'il a vécu en rêve, exactement comme si ces événements lui étaient arrivés « dans la vraie vie ». Dans le cas contraire, il ne conserve qu'un vague souvenir de ses expériences et de ses découvertes. Confisquez les notes du joueur et interdisez à l'investigateur tout jet d'expérience en rapport avec cet épisode. En revanche, les modifications en Santé mentale, Mythe de Cthulhu et Rêver restent valables. Tout sort appris est irrémédiablement oublié.



L'ATMOSPHÈRE DES RÊVES

De l'atmosphère et de la bonne façon de tenir son rôle de Gardien dans les Contrées du Rêve ; des peuples des Contrées du Rêve



L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance. L'atmosphère est l'un des nombreux éléments qui contribuent à le rendre si passionnant. Dans un scénario conçu pour se dérouler dans le Monde de l'Éveil, de nombreux objets du quotidien peuvent être laissés à l'imagination des joueurs : voitures, trolleybus, chambres d'hôtel... En revanche, l'atmosphère requise pour une session de jeu dans les Contrées du Rêve se révèle plus exigeante. Sans une présentation adaptée, les joueurs auront le sentiment d'évoluer dans un cadre de *fantasy* ordinaire et non d'explorer un territoire onirique.

Pour présenter son monde de rêves, Lovecraft utilise plusieurs méthodes que les Gardiens peuvent reprendre à leur compte afin de planter le décor. Ses récits dans les Contrées du Rêve regorgent d'astuces pour poser l'ambiance. La lecture de ces nouvelles est donc fortement recommandée car elles vous donneront une idée précise de ce que peut être l'aventure dans un monde onirique. S'il est relativement simple de reconnaître le style de Lord Dunsany utilisé par Lovecraft dans ces récits, comprendre la façon dont l'ambiance est créée puis développée peut se révéler plus complexe.
Quand Lovecraft décrit les villes et les décors des régions centrales des Contrées du Rêve comme Ulthar, Baharna et Céléphaïs, il dépeint toujours ces environnements à l'aide de tons chauds (rouge, pourpre, jaune, orange), qui induisent l'idée d'un certain confort. Il insiste beaucoup sur la beauté fragile et l'étrangeté de ces villes, qu'il peuple de personnages affables et superstitieux, toujours prêts à offrir l'hospitalité à un étranger pour la nuit. Les bâtiments sont faits de pierres nobles comme le marbre, le jade, le porphyre ou le bois de bonne facture comme le chêne, le teck ou l'acajou. Il évoque des scènes magnifiques : des fontaines chantantes sur de grandes places, des fleurs odorantes dans de discrets jardins, un dôme doré au sommet d'une colline. Parfois, nous découvrons une ville baignée dans la douce lumière du crépuscule. Lovecraft décrit souvent ces agglomérations du point de vue d'un voyageur qui approche par bateau ou en caravane. Ce procédé permet de donner aux joueurs une vision d'ensemble des lieux, ce qui simplifiera plus tard la tâche du Gardien, lorsque les investigateurs commenceront à explorer la ville.
Dans des régions plus étranges des Contrées du Rêve, les tons se font lunaires (blanc, gris, noir, bleu glacé), par exemple sur le plateau de Leng ou dans les rues sombres et sordides de Dylath-Leen. Ces endroits semblent plus sauvages que les cités aux tons solaires. Les bâtiments sont construits en basalte sombre. On y croise des habitants hors du commun et des visiteurs étranges. Les descriptions de lieux terrifiants comme Leng, Sarkomand ou Sarnath font appel à un autre procédé narratif : des références aussi habiles que voilées à des créatures monstrueuses tapies derrière ou en dessous de la surface du réel. Reprenez les descriptions des marchands bruyants qui peuplent les noires galères de Dylath-Leen. Souvenez-vous du destin de cet étrange couple dans *Les Chats d'Ulthar* ou du cœur de la légende de Sarnath (*Le Malheur qui survint à Sarnath*). Une utilisation mesurée de ces méthodes permet d'évoquer subtilement le thème de l'horreur cosmique si chère à Lovecraft, qui

ressurgira à nouveau lorsque les choses commenceront à mal tourner. Vous trouverez de nombreux autres exemples dans *La Maison du ver* de Gary Myers (Arkham Hourse, 1975).

Le fonctionnement de rêves authentiques peut aussi se révéler une bonne source d'inspiration. Il n'est pas impossible que les investigateurs entreprennent un long voyage, à un moment donné. Le Gardien peut alors très bien leur annoncer qu'ils sont arrivés à destination, mais qu'ils ne conservent aucun souvenir du voyage lui-même. Cette technique permet de traduire le rythme chaotique des rêves, le passage parfois abrupt d'une scène à l'autre ou encore l'acceptation inconsciente qu'un événement s'est produit, sans autre forme de questionnement. Bien entendu, tous les voyages n'ont pas besoin de se dérouler de cette façon, surtout si le Gardien souhaite introduire des événements particuliers sur le trajet.
Le rôle du Gardien est évidemment prépondérant pour dresser le décor et installer une ambiance appropriée, mais les joueurs sont aussi acteurs de ce scénario et le Gardien ne devrait pas se priver de le leur rappeler. Les secrets sont monnaie courante en rêve. À ce titre, un événement curieux ne devrait pas susciter trop de suspicion. Tous les phénomènes inhabituels ne requièrent pas une investigation poussée et immédiate.

Les personnages des rêves

Les Contrées du Rêve abritent de nombreux individus, tout comme le Monde de l'Éveil. Pour la plupart, ces personnages semblent humains. Ils diffèrent cependant des habitants du Monde de l'Éveil par leur taille légèrement inférieure. Les résidents du Monde de l'Éveil en visite ou qui s'établiraient dans les Contrées du Rêve seraient donc aisément identifiables comme tels. Même un individu de taille sensiblement inférieure à la moyenne se distinguera du reste des habitants par un petit quelque chose d'indéfinissable. Ce statut n'entraîne aucun avantage ou inconvénient dans les Contrées du Rêve.

Il existe de nombreux morphotypes et des sociétés très diverses dans les Contrées du Rêve, mais tout le monde y parle la même langue. Aux oreilles des rêveurs, elle semble étrange, douce et lyrique à la fois. Pour autant, tous ceux qui visitent ces lieux merveilleux en rêve seront immédiatement capables de la comprendre et de la parler. Seules quelques sociétés humaines très isolées ou dégénérées ne pratiquent pas ce langage commun dans les Contrées du Rêve. Ainsi, deux rêveurs qui ne parlent pas la même langue dans le Monde de l'Éveil pourront communiquer sans peine dans les Contrées du Rêve. Les autochtones, qu'ils soient natifs des Contrées du Rêve ou d'anciens résidents du Monde de l'Éveil, peuvent comprendre n'importe quelle langue du Monde de l'Éveil. Quelques habitants non humains (goules, chats et zoogs) possèdent leur propre langage. Ils ne sont donc pas toujours capables de communiquer avec des représentants de l'espèce humaine. Certaines langues humaines ancestrales sont intelligibles, notamment l'aklo.

Les habitants des Contrées du Rêve utilisent généralement le troc pour commercer. Toutefois, les pierres précieuses comme les opales, les rubis et les diamants sont acceptées comme monnaie d'échange. Certaines régions des Contrées du Rêve disposent de leur propre monnaie. Le Gardien est libre de fixer le prix des choses et la forme de paiement appropriée. La compétence Persuasion (Cf tableau de conversion depuis les éditions précédentes, page 398 du *Manuel du Gardien* v7) devrait toutefois être fréquemment utilisée.

L'Annexe une vous fournit tous les éléments essentiels pour créer des aventuriers des Contrées du Rêve. Vous pouvez également l'utiliser pour créer des personnages non-joueurs. Les sorts et les rêves fonctionnent légèrement différemment pour les habitants des Contrées du Rêve.

LA COMPÉTENCE RÊVER : L'essence même des rêves paraît nettement plus réelle aux autochtones. Il leur est donc plus difficile d'utiliser cette compétence. Rares sont ceux qui la possèdent et ceux qui souhaitent l'utiliser doivent réussir un jet inférieur au cinquième de leur score.

LES SORTS DU MONDE DE L'ÉVEIL : Les sorts du Monde de l'Éveil, décrits dans *L'Appel de Cthulhu*, sont bien moins effrayants pour les natifs des Contrées du Rêve, habitués à vivre dans un monde onirique. Lorsqu'un habitant des Contrées du Rêve lance l'un des sorts de base du Monde de l'Éveil, il ne paye que le coût minimum en points de Santé mentale. Les sorts les plus terribles et les plus puissants des Contrées du Rêve conservent leur coût normal.

Les styles de récits

Toutefois, les Contrées du Rêve ne se résument pas à leur ambiance particulière ; le style constitue un autre élément essentiel. Les récits basés dans les Contrées du Rêve peuvent se classer en trois catégories. Les histoires écrites par Lovecraft, Myers et Lumley constituent les meilleurs exemples.
Le style lovecraftien associe des éléments propres à Dunsany à d'autres, empruntés à Edgar Rice Burroughs. Randolph Carter voyage ainsi dans des lieux extraordinaires, où il croise des personnages et des créatures étranges. Parallèlement, il se retrouve au moins deux fois au cœur de gigantesques armées sur des champs de bataille. Les alliés jouent un rôle important dans les récits de Lovecraft. Dans ce contexte, le Gardien devrait garder à l'esprit que les investigateurs pourraient être amenés à faire appel à des forces auxquelles ils n'auraient pas accès dans le Monde de l'Éveil. Mener une armée de chats à la bataille contre l'avant-poste de bêtes lunaires n'a rien d'impossible dans les Contrées du Rêve alors que dans le Monde de l'Éveil, les investigateurs auraient sans doute bien du mal à convaincre un simple policier de l'existence des Profonds.
Le deuxième style de récit se rencontre dans les nouvelles de *La Maison du ver*, de Gary Myers. L'auteur y dépeint des Contrées du Rêve où les apparences sont souvent trompeuses. Un mal terrible se cache parfois derrière des choses ou des personnes innocentes. Rien n'est jamais conforme à son apparence. Les Grands Anciens ont été stoppés, mais leur influence se fait toujours sentir. Qui sait quand ils reprendront leurs projets de conquête ?

Enfin, les Contrées du Rêve ne sont pas sans évoquer l'univers de la *fantasy*, un aspect parfaitement décrit dans les livres de Brian Lumley. Il y règne une atmosphère merveilleuse qui se prête bien à des exploits dignes de romans de cape et d'épée, contrairement aux autres aventures de *L'Appel de Cthulhu*. Dans ces récits, il arrive que l'on précise que les choses se révèlent plus aisées dans les Contrées du Rêve que

dans le Monde de l'Éveil. N'hésitez pas à épargner les investigateurs s'ils ne possèdent pas la compétence requise ou s'il leur manque quelques points sur un jet. Souvenez-vous que les règles sont un peu différentes dans les Contrées du Rêve. Les dieux y jouent un rôle beaucoup plus actif que dans le Monde de l'Éveil.

Le type d'aventure que vous souhaitez mener ne dépend que de vous. Vous pouvez opter pour un récit sombre et inquiétant ou, au contraire, épique et romanesque. Il y en a pour tous les goûts dans les Contrées du Rêve.

Intégrer des aventures dans les Contrées du Rêve

Quel que soit votre style de prédilection, gardez une chose à l'esprit : les aventures dans les Contrées du Rêve n'ont pas nécessairement de liens avec ce qui se passe dans le Monde de l'Éveil. La quête onirique de Randolph Carter sur les traces de Kadath n'est pas motivée par les actions des Grands Anciens ou de leurs serviteurs à Boston. Si vous souhaitez que vos investigateurs visitent les Contrées du Rêve dans le cadre d'une intrigue plus globale pour sauver le monde de Cthulhu, faites-vous plaisir. Mais n'imaginez pas que chaque voyage dans les Contrées du Rêve doit être relié à ce qui se passe dans le Monde de l'Éveil. Les Contrées du Rêve sont un monde à part. Elles sont reliées au Monde de l'Éveil, mais possèdent une existence propre.

Pour mener des aventures sans lien apparent, il faut trouver le moyen de les intégrer au sein d'une campagne. Voici quelques suggestions qui vous seront peut-être utiles :

- Il arrive que les investigateurs perdent la raison. Ils doivent alors être enfermés, pour leur propre sécurité. Ceci ne signifie pas pourtant que l'investigateur ne peut plus rien faire. Emmenez donc le malheureux visiter les Contrées du Rêve. Cette option est particulièrement intéressante dans le cas de personnages catatoniques, un état particulièrement pénible à jouer. En outre, un investigateur qui aurait perdu l'esprit pourrait avoir du mal à faire la distinction entre le rêve et la réalité.
- Dans le même ordre d'idée, des investigateurs perdus en mer (sur un bateau de survie, sur un radeau ou encore perdus sur une île déserte) pourraient être secourus par le Bateau Blanc et emportés vers les Contrées du Rêve. Une excursion de ce genre peut constituer un bon interlude lorsque des personnages sont prostrés ou en plein délire sur leur radeau. Ils se réveilleront plus tard, dans l'infirmerie d'un paquebot.
- Si le Gardien le permet, des rêveurs expérimentés peuvent décider de vivre dans les Contrées du Rêve à la mort de leur forme physique. Ce procédé permet de conserver des personnages (joueurs ou non-joueurs) importants. Les membres d'une secte maléfique que les investigateurs pensaient avoir vaincus pour de bon pourraient, par exemple, poursuivre leur vengeance depuis les Contrées du Rêve.

Soyez créatif. Imaginez un malheureux investigateur dont le cerveau aurait été retiré par des mi-go afin d'être offert à Yuggoth. Un tel organe peut parfaitement dormir dans la boîte crânienne de ses ravisseurs, d'autant que Yuggoth possède son propre royaume des rêves. L'investigateur pourrait peut-être fuir la réalité onirique de Yuggoth et rejoindre les Contrées du Rêve terrestres afin d'échapper à son terrible destin. La seule limite de ces aventures est votre imagination.



LA QUÊTE ONIRIQUE DE RANDOLPH CARTER

Carnet de voyage des Contrées du Rêve dans lequel vous seront présentés et détaillés les personnes et les lieux qui s'y trouvent.

L'essai suivant vous propose d'approfondir la quête onirique de Randolph Carter. Il fait également office d'introduction aux personnages, aux lieux et aux objets qui seront présentés ultérieurement dans cet ouvrage. L'utilisation de termes importants est marquée par l'utilisation de caractères gras, pour plus de clarté. Ce texte ne se veut pas une simple redite de La Quête onirique de Kaddath l'inconnue. *Certains passages seront occultés ou sommairement résumés. Le lecteur est invité à se procurer et à lire les récits qui ont servi de base à cet essai. Il en trouvera la liste complète dans la bibliographie de cet ouvrage.*

Dans ses rêves, Randolph Carter avait aperçu la plus extraordinaire des cités. Il avait supplié les dieux de lui indiquer le chemin qui menait à cette ville merveilleuse, mais ses visions s'étaient taries. Il décida donc d'aller trouver les dieux dans leur demeure au-dessus de Kadath afin de leur exposer sa requête en personne. C'est ainsi qu'a débuté l'une des plus grandes quêtes jamais entreprises par un rêveur terrestre. Randolph Carter était jeune, mais il avait déjà eu l'occasion de se rendre dans les Contrées du Rêve. Le voyage qu'il s'apprêtait à entamer allait le conduire aux quatre coins de ce royaume fantastique, à la recherche de Kadath, le refuge des dieux.

Comme beaucoup de rêveurs de la Terre, Carter pénétra dans les Contrées du Rêve en descendant les **Soixante-dix Marches du sommeil léger** jusqu'à la **Caverne de la Flamme**. Là, il recueillit les conseils de **Nasht et Kaman-Thah**. Les deux prêtres servaient les **Grandes Entités** ou les Dieux Très Anciens, selon les appellations des Contrées du Rêve. Malgré leur statut de prêtre, ils sont eux-mêmes parfois vénérés comme des dieux dans les Contrées du Rêve. Ils résident dans une caverne qui fait office de temple et protègent les hommes des cauchemars qui résident dans les Contrées du Rêve. Leur rôle consiste également à empêcher l'humanité de détruire la magie de ces lieux, mais aussi à rediriger les prières qui leur sont adressées par erreur.

Nasht et Kaman-Thah connaissent très bien les Contrées du Rêve, mais ils ne quittent jamais leur temple troglodyte. Ils se montrent serviables à l'égard des rêveurs qui cherchent à pénétrer dans les Contrées du Rêve, mais il est tout de même recommandé de faire preuve de déférence en leur présence. Le cas échéant, ils sont parfaitement capables de se défendre. Aucune créature de cauchemar n'oserait approcher leur demeure en raison de la présence des piliers de feu. Si la situation devient désespérée, les prêtres peuvent réclamer la protection des Très Grands Anciens eux-mêmes. En entendant leur appel, les piliers de feu s'animent et réduisent en cendre ceux qui les menacent.

Carter a croisé les prêtres avant de poursuivre son périple. Un escalier de sept cents marches part de la caverne et mène aux **Portes du sommeil profond**. Les rêveurs qui n'ont pas été refoulés par Nasht et Kaman-Thah sont autorisés à descendre cet escalier et à entrer dans les Contrées du Rêve. Les portes donnent sur la partie orientale du **Bois Enchanté**.

Cette forêt est l'habitat naturel des zoogs. Les **zoogs** sont de petites créatures brunes aux allures de rongeurs qui se caractérisent par la petite poignée de tentacules qui s'échappe de leurs groins.

Curieux, ils parcourent les Contrées du Rêve en quête de secrets qu'ils s'échangent ensuite au coin du feu, pour se divertir. Ils constituent donc une excellente source d'informations sur les Contrées du Rêve. Obtenir ces renseignements peut toutefois se révéler difficile. Ils peuvent en outre visiter le Monde de l'Éveil. En effet, le Bois Enchanté croise le monde matériel en deux endroits. Il leur arrive aussi de déjouer la vigilance de Nasht et Kaman-Thah et de pénétrer dans les rêves des hommes. Nul ne sait cependant ce qui les motive à agir de la sorte.

Les zoogs sont carnivores et quelques rêveurs imprudents ne sont jamais ressortis du Bois enchanté. Ils sont également intelligents, comme en témoigne leur société relativement évoluée. Ils se rassemblent au sein de petites communautés qui, à l'échelle humaine, feraient office de villages.

Capables de manier de petits objets avec leurs pattes antérieures, les zoogs n'utilisent pas d'armes. Ils ne possèdent pas non plus de langage écrit. Ils comprennent partiellement le langage humain utilisé dans les Contrées du Rêve, mais ils parlent par ailleurs leur propre langue, qui ressemble à un battement d'ailes. Certains rêveurs, comme Randolph Carter, ont appris leur langage et ont même réussi à établir des traités avec les zoogs. Ces derniers éprouvent un vif ressentiment à l'égard des chats d'Ulthar suite à leur récente défaite militaire.

Après avoir conféré avec les zoogs, Carter se dirigea vers l'Ouest pour rejoindre la vallée de Skaï et la ville d'Ulthar. Il emporta avec lui une gourde du meilleur vin de lune, ainsi qu'une petite escorte de zoogs aussi curieux que discrets.

Le **fleuve Skaï** prend sa source dans la haute vallée de Mynanthra, qui se trouve entre les pics de Lerion et Dlareth. Chemin faisant, la rivière aboutit dans une vallée fertile à laquelle elle a fini par donner son nom. Les villes de Nir, Ulthar, Hatheg et plusieurs petites communautés de fermiers se sont installées sur ses rives. La région est connue sous le nom de **Royaume de Skaï**. Chaque ville est dirigée par un bourgmestre et un conseil de bourgeois. Les trois villes sont libres d'édicter leurs propres lois et de gérer leurs affaires comme elles l'entendent, mais restent sous l'autorité du Roi de Skaï.

Le **Roi de Skaï** n'est pas à proprement parler un roi, contrairement au Roi Kuranes de Céléphaïs. Le titre de Roi de Skaï est en fait un poste administratif dont le rôle consiste à assurer la collecte des impôts dans l'ensemble de la région. Il peut aussi prendre des décisions qui affectent tous les habitants du royaume.

L'argent des impôts sert à entretenir les milices, à faire appliquer les lois et à subvenir au besoin du peuple en cas de famine. Le Roi peut aussi, à l'image du Roi Pnil d'Ulthar, lever les armées de la vallée en cas de besoin. En dépit de la nature ambiguë de son titre, le Roi de Skaï est traité à l'égal des autres rois. La vallée du Skaï compte parmi les **Six Royaumes** (les cinq autres sont Ilek-Vad, Ooth-Nargai et Serannian, le Royaume d'Oukranos, le califat de Cuppar-Nombo et les principautés de Kled). Toutefois, certains souverains considèrent secrètement le Roi de Skaï comme le parent pauvre de la famille.

Le Roi de Skaï est choisi parmi les bourgmestres, eux-mêmes élus parmi les bourgeois. Chaque roi règne jusqu'à sa mort. Lorsqu'un roi décède, les bourgeois des trois villes se rassemblent au temple des Dieux Très Anciens d'Ulthar. Ils décident ensuite lequel des trois bourgmestres sera appelé à régner. L'heureux élu est ensuite couronné par Atal, le grand prêtre du temple. Le nouveau souverain doit alors décider de l'endroit où il tiendra sa cour. Traditionnellement, un roi s'installe dans la ville dont il était bourgmestre, mais rien ne l'empêche d'aller s'établir ailleurs dans la vallée de Skaï.

En traversant la vallée du Skaï, Carter fit escale à Nir. Profitant du grand pont de pierre de la ville pour traverser le Skaï, il se rendit ensuite à **Ulthar**. Sans ménager ses efforts pour ne pas bousculer les chats qui noircissaient les rues, Carter se mit à la recherche d'Atal, dont les connaissances sur les Grandes Entités surpassaient, disait-on, celles de quiconque.

Le **Grand prêtre Atal** résidait dans un sanctuaire décoré de fleurs, sis au sommet du temple des Très Grands Anciens. Atal avait toujours vécu à Ulthar et, à bientôt 300 ans, il n'avait rien perdu de sa vivacité d'esprit. Profondément bon, il aimait à aider les rêveurs engagés dans des entreprises chevaleresques et, de fait, il en savait beaucoup sur les Contrées du Rêve et sur leurs secrets. Il avait échangé avec Lothron le nécromancien, le seul homme à être jamais revenu de 'Ygiroth, ce qui lui avait permis de noter tout ce que celui-ci avait vu avant sa mystérieuse disparition. Il est également le seul habitant des Contrées du Rêve à avoir déchiffré les glyphes phosphorescents du *Quatrième Livre de D'harsis*.

Atal n'était encore qu'un enfant quand les bourgeois d'Ulthar votèrent la loi interdisant de tuer les chats de la ville. Tout était parti d'un incident impliquant un vieux couple acariâtre et un groupe de vagabonds connu


© Fantasy Flight Games

sous le nom de Rôdeurs Sombres, qui se rendait chaque année à Ulthar. Les bourgeois de l'époque demandèrent conseil à Barzai le Sage, célèbre pour ses grandes connaissances au sujet des dieux. Par la suite, Atal devint l'apprenti de **Barzai**, auprès de qui il fit ses premières découvertes religieuses. Lorsque Barzai, aveuglé par la fierté, décida d'escalader le **Mont Hatheg-Kla** dans le but d'apercevoir les dieux au cours de leurs danses au sommet de la montagne, Atal décida de l'accompagner. Il fut le seul à revenir et expliqua que Barzai avait été emporté dans les airs par les **Dieux Très Anciens**, des divinités chargées de surveiller les **Grandes Entités**.

Par la suite, **Atal** mit la main sur le *Livre de Barzai*, un ouvrage contenant toutes les connaissances accumulées par **Barzai** au fil des ans. Atal possède toujours le livre, mais il refuse généralement de laisser quiconque le consulter, arguant que ce savoir a conduit Barzai à tenter d'escalader le mont Hatheg-Kla. Malgré sa tendresse pour son ancien mentor, Atal n'a jamais essayé de prier pour le salut de l'âme de son camarade. Il ne sait que trop bien que de telles prières seraient vaines.

La bibliothèque du temple contient plusieurs exemplaires des *Manuscrits Pnakotiques* et des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Atal laisse volontiers les visiteurs consulter ces ouvrages, mais il se refuse à divulguer toute information qu'il considère comme dangereuse. Toutefois, il peut se laisser aller à quelques confidences lorsqu'il a trop bu.

Randolph Carter fit usage du vin des zoogs pour délier la langue d'Atal, ce qui lui permit d'apprendre l'existence d'un visage gravé sur la face sud du Mont Ngranek, sur l'île d'Oriab. Carter n'ignorait pas qu'il arrivait fréquemment aux dieux de prendre une apparence humaine pour arpenter le monde et copuler avec de belles jeunes femmes. Il échafauda la théorie suivante : s'il parvenait à découvrir l'apparence des dieux, il lui suffirait de trouver une région dans laquelle ces traits étaient communs pour se rapprocher du foyer des dieux, Kadath, dans le Désert Glacé.

En quittant Atal, Carter remarqua que son étrange escorte de zoogs avait finalement disparu. Curieusement, les chats d'Ulthar se léchaient les babines et se lavaient soigneusement.

Les **chats** des Contrées du Rêve ne sont pas des animaux de compagnie ou des créatures sauvages, comme leurs congénères du Monde de l'Éveil. À l'instar des zoogs, les chats forment une véritable société. **Ulthar** en est la capitale, même si aucun dirigeant ne peut revendiquer la souveraineté sur les chats. En réalité, chaque ville fait office de clan et chacune possède son propre patriarche des chats. Ces vieux chats sont des créatures avisées qui ont servi pendant de longues années dans les armées félines et sont désormais trop vieux ou trop blessés pour poursuivre sur cette voie. Ils se sont sédentarisés et font partager aux plus jeunes l'expérience acquise aux

quatre coins des Contrées du Rêve. Le patriarche de Céléphaïs, un superbe chat de Malte, est le plus sage d'entre tous. Il a plus de 250 ans.
Tous les chats doivent effectuer un service militaire, mais aucune période fixe de conscription n'a été fixée. On considère généralement qu'il faut prendre part à une campagne de terrain au moins, mais certains chats décident de prolonger l'expérience beaucoup plus longtemps.

Les chats ont leur propre langue, qu'ils apprennent parfois à certains humains. Ils sont également capables de voyager entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve, comme les humains. Ils sont cependant assez sages pour ne pas se risquer à pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve. Étant capables d'accéder aux Contrées du Rêve par les mêmes voies que les humains, ils peuvent également observer la façon dont les rêveurs se comportent dans le Monde de l'Éveil.



Seuls les investigateurs qui traitent les chats avec suffisamment d'égards dans les deux mondes gagneront leur confiance et pourront ainsi apprendre leur langage. L'amitié des chats des Contrées du Rêve est considérée comme un grand honneur. Ce sont des alliés puissants, qui connaissent très bien le monde onirique.

Quand la nouvelle lune s'élève au-dessus d'Ulthar, tous les chats sont curieusement absents. Les résidents prétendent que les chats voyagent jusqu'à la Lune pour s'ébattre et folâtrer. Il se trouve qu'ils ont raison. Les chats sont effectivement capables de sauter des toits des maisons pour atterrir directement sur la Lune. S'ils sont suffisamment nombreux à bondir en même temps, ils peuvent même emmener des rêveurs avec eux dans les deux sens.
Les chats sont présents pratiquement partout dans les Contrées du Rêve, à l'exception des terres du Nord, près d'Inquanok. Les chats prétendent que les habitants de cette région ont quelque chose de surnaturel et que la terre abrite des ombres auxquelles aucun chat ne peut s'habituer. Ces ombres sont invisibles aux yeux des humains ; elles sont en fait produites par ce qui dort d'un sommeil agité sous la Maison du Ver près de Vornai, dans la plaine de Kaar. Aucun chat ne s'aventure jamais dans ces terres, au grand dam de leurs habitants.
D'un caractère plutôt pacifique, les chats sont souvent en conflit avec leurs nombreux ennemis comme les **zoogs**, les **bêtes lunaires**, qui vivent sur le côté obscur de la Lune, les étranges **chats de Saturne**, qui visitent parfois la Lune et comptent parmi les alliés des bêtes lunaires, les **chimères des déserts** par-delà la lointaine Gak, et les **wamps** à pieds rouges, qui fréquentent les cimetières des Contrées du Rêve. De toutes ces créatures, les chats de Saturne sont les seules que les chats redoutent vraiment.

Actuellement, les chats entretiennent une trêve fragile avec les **zoogs** grâce aux nombreux otages capturés au sein des nobles familles zoogs, suite à une série d'attaques préventives menées dans le Bois Enchanté. Cet assaut n'aurait peut-être jamais eu lieu si Randolph Carter n'avait pas entendu les zoogs évoquer une expédition punitive pour venger la mort des jeunes zoogs qui l'avaient suivi à Ulthar. Les otages sont détenus au temple des chats. En outre, les zoogs doivent verser aux chats un tribut en grouses, cailles et faisans, en reconnaissance de leur victoire.



Randolph Carter se rendit ensuite à **Dylath-Leen** par caravane. Il voyagea pendant six jours sur la route parfaitement entretenue qui suit le cours du Skaï, alternant entre les villages de pêcheurs et les paysages verdoyants. Une fois arrivé, il prit un bateau à destination de Baharna, un port situé à deux jours de zèbre du Mont Ngranek, sur l'île d'Oriab.

Dylath-Leen est le plus grand port des Contrées du Rêve. Des bateaux de tous les pays y mouillent, dont un certain nombre d'embarcations venant d'au-delà de la Terre.

Parmi ces vaisseaux originaires de lointains ailleurs, on trouve les **galères noires**. Ces navires sont dotés de trois rangées de rames actionnées vigoureusement et précisément, ce qui leur permet d'avancer rapidement. Beaucoup s'interrogent sur l'équipage qui s'agite sous le pont. Lorsqu'un de ces bateaux accoste, seule une poignée de marchands en descend pour échanger de l'or et des esclaves, qu'ils achètent toujours au poids. Toutefois, compte tenu de la nature troublante des marchands, peut-être vaut-il mieux que l'équipage demeure un mystère. La puanteur qui accompagne les galères noires se répand rapidement dans toute la ville. Dans les magasins et dans les maisons, on brûle alors de puissants encens et des algues de thag pour tenter d'atténuer l'odeur. Si ces bateaux ne transportaient pas des cargaisons de rubis exceptionnelles, il y a fort à parier qu'ils ne seraient pas les bienvenus à Dylath-Leen. La tolérance dont les autorités font preuve à l'égard de ces navires a quelque peu terni la réputation de la ville chez les autres habitants de la vallée de Skaï.

On sait de ces marchands qu'ils possèdent une apparence hors du commun. Leurs bouches sont trop larges pour être totalement humaines et leurs chaussures sont des plus curieuses. Elles ressemblent aux plus petits chaussons imaginables, comme si leurs propriétaires marchaient sur la pointe des pieds. La façon négligée dont leurs turbans sont noués en deux points juste au-dessus du front suscite également bien des commentaires acerbes. Leurs vêtements sont taillés dans les plus belles étoffes mais les motifs brodés dessus sont profondément dérangeants et rares sont ceux qui s'y attardent. Ils s'expriment en chuchotant, ce qui donne l'impression qu'ils sont constamment en train de comploter.

Les **Dieux Très Anciens** comptent de nombreux agents dans les Contrées du Rêve. Certains sont humains, d'autres non. Tous travaillent sans relâche, dans l'espoir de gagner les faveurs de Nyarlathotep. Les marchands des galères noires font partie de ces agents. À l'insu des habitants de Dylath-Leen, ils viennent en réalité du redouté plateau de l'ultime horreur : Leng. Toutefois, leurs navires ont une autre provenance. Les galères ont été créées par les **bêtes lunaires**. Elles naviguent depuis leur cité, installée sur la face cachée de la Lune. Les bêtes lunaires, qui actionnent elles-mêmes les rames des galères, sont si différentes des humains qu'elles ne pourraient en aucun cas passer inaperçues. En revanche, les **hommes de Leng**, leurs serviteurs, une fois déguisés, sont tout à fait capables de faire illusion et se révèlent fort utiles pour échanger avec les marchands terrestres.

Un autre de ces agents fréquente Dylath-Leen. On l'appelle le vieux **marchand aux yeux bridés**. Il est connu pour commercer avec certains villages de pierre de Leng. Ont dit aussi qu'il commerce avec le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire qui vit dans le monastère de pierre préhistorique, au centre du plateau. Il n'a pas de nom mais vend des œufs de shantak et d'autres raretés de la région qui borde le plateau de Leng. Il voyage un peu partout dans les Contrées du Rêve, au gré du Gardien, en quête de bonnes affaires ou de rêveurs imprudents qu'il pourrait offrir à ses maîtres déments. Il se montre prudent lorsqu'on l'interroge sur ses déplacements mais il ne ménagera pas ses efforts pour gagner la confiance d'un investigateur, afin de l'attirer plus facilement dans ses filets.

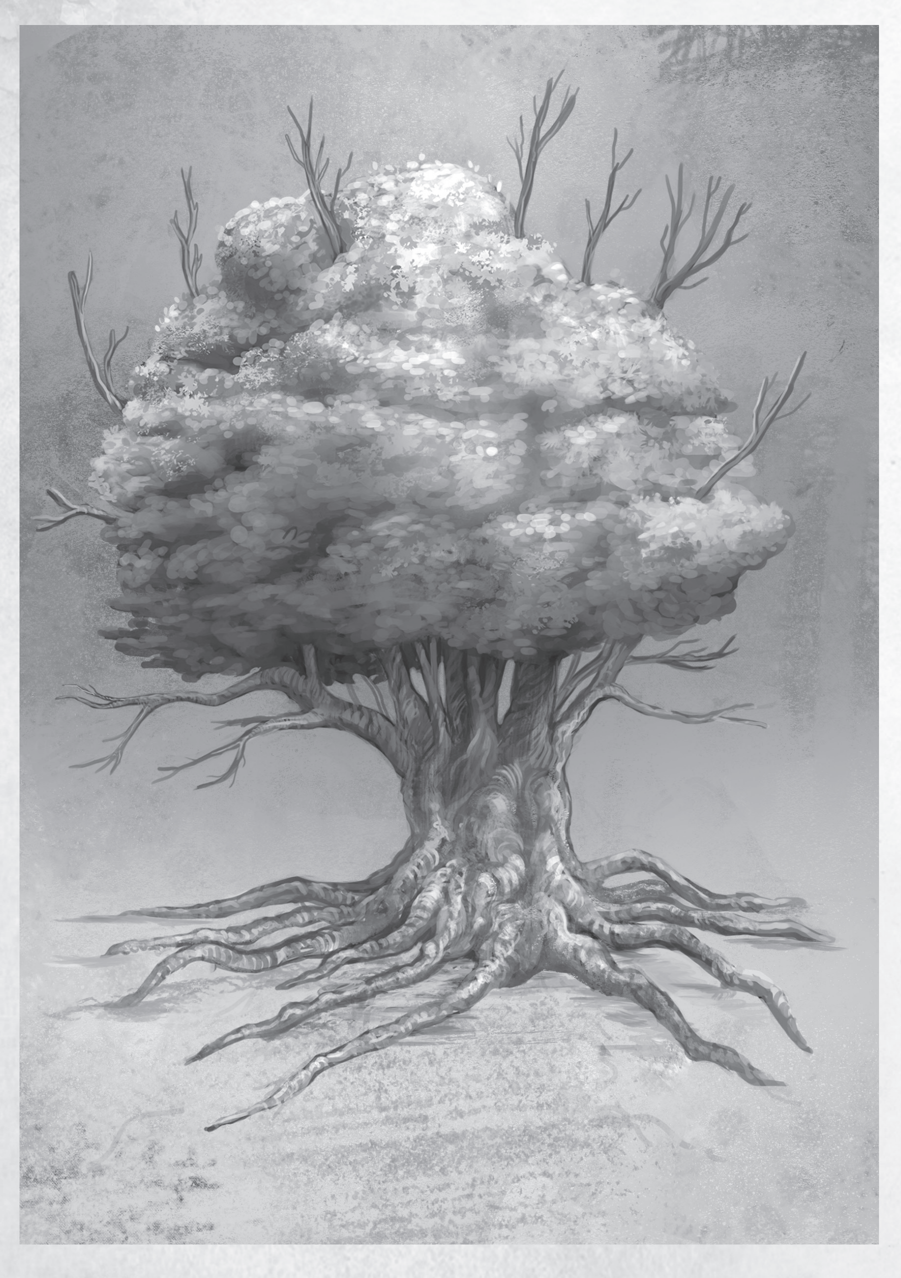
Alors qu'il attendait un bateau en partance de Baharna pour l'île d'Oriab, Randolph Carter eut le malheur de croiser deux de ces agents. Il croisa tout d'abord le marchand aux yeux bridés, qu'il interrogea sur le Désert Glacé. Celui-ci fit part des interrogations de Carter aux marchands de la galère noire dès leur arrivée. Enlevé par les marchands, Carter se retrouva à bord de l'un de ces navires, en route pour son port d'origine. Il eut toutefois la présence d'esprit de s'intéresser aux régions traversées par la galère durant son voyage. Il découvrit ainsi que le navire traversait tous les pays des **Royaumes Fantastiques** en une journée, avant d'atteindre les Piliers de Basalte. À titre de comparaison, il fallait près d'un mois au Bateau Blanc pour se rendre de Sona-Nyl à ces mêmes Colonnes de Basalte.

En poursuivant son chemin vers l'Ouest, la **galère noire** passa tout d'abord par le pays de **Zak**, où résident tous les rêves oubliés. La ville de Zar est peuplée d'amnésiques, qui ont fini par oublier leur propre existence.

Au-delà de Zak, l'embouchure du Zuro se déverse dans la mer méridionale. C'est là que se trouve le port d'**Aphorat**. Son habitant le plus célèbre s'appelait Zenig. Comme Carter, il s'était mis en quête de Kadath et des Grandes Entités. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui, car il n'est jamais rentré.

À l'ouest d'Aphorat se trouve **Thalarion**. Il ne s'agit pas d'un pays, mais d'une ville, surnommée la Cité aux mille merveilles. C'est là que résideraient tous les mystères que l'homme a tenté de percer, sans jamais y parvenir. Cachée dans le nuage, cette ville légendaire est dirigée par l'eidolon **Lathi**. Thalarion est aussi appelée la ville des démons car ses rues sont couvertes des os blanchis de ceux qui ont osé poser les yeux sur Lathi. Aucun de ceux qui ont franchi les gigantesques remparts de Thalarion n'est jamais revenu. Les bateaux n'hésitent pas à faire un détour pour éviter cette ville, à raison. En effet, sa réputation est en grande partie infondée. Si elle est effectivement sous la coupe de l'eidolon Lathi, la cité est en réalité une gigantesque termitière.

L'une des plus grandes merveilles des Contrées du Rêve est cachée un peu plus loin, à l'intérieur des terres. À quelques kilomètres au nord, un arbre s'élève à près de cinq cents mètres dans les airs. Le **Grand Arbre** des Contrées du Rêve est l'un des derniers survivants d'une race presque éteinte. Ces créatures végétales venaient à l'origine d'un monde situé aux confins du temps et de l'espace des Contrées du Rêve. Après des éons, le soleil autour duquel leur planète tournait commença à décliner. L'air devint plus froid, le sol se mit à geler et l'un après l'autre, les Grands Arbres dépérirent. C'est à cette époque qu'un sorcier du nom d'Ardatha Ell se rendit sur leur monde. Il était trop tard pour sauver les quelques arbres encore en vie, mais il décida de rester avec eux jusqu'à leur disparition.



En quittant la sphère sans vie qui avait été autrefois le monde des Grands Arbres, il prit avec lui les feuilles de vie, les graines, des trois derniers arbres. Il se mit ensuite en quête de terreaux favorables. L'une d'entre elles fut plantée dans les Contrées du Rêve terrestres. Pendant des siècles, ses racines se sont développées dans le sol. Quand le moment fut venu, il émergea du sol sous forme de pousse, afin de se nourrir de la lumière du soleil. Sa croissance fut rapide, de sorte qu'il atteignit sa taille actuelle en moins de cinquante ans.

Les vrilles qui pendent de ses branches lui permettent d'agripper ceux qui se promènent sous sa canopée. L'arbre n'est cependant pas hostile et n'a recours à la violence qu'en dernier ressort et toujours pour se défendre.

Les terres qui s'étendent au Nord depuis la base du tronc sont désormais arides. Cette bande correspond au chemin parcouru par l'arbre dans sa quête de nourriture. En raison de son immense taille, il ne tarde pas à épuiser les minéraux souterrains et, s'il ne pouvait se déplacer, il ne tarderait pas à dépérir. L'arbre « marche » tout au long de sa vie, même s'il ne bouge en fait que de deux centimètres par jour.

Contrairement aux arbres ordinaires, les Grands Arbres ont une conscience. Il est ainsi possible de communiquer avec un représentant de cette espèce par télépathie, à condition de maintenir un contact physique. L'arbre apprécie énormément les visiteurs du Monde de l'Éveil et plus particulièrement ceux qui sont physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Il est vieux de plus de 10 000 ans et connaît pratiquement toute l'histoire des Contrées du Rêve. De plus, les Grands Arbres abritent les souvenirs de tous leurs ancêtres. Ses connaissances dépassent donc largement le cadre de l'expérience humaine. Il est toujours prêt à échanger des informations contre les dernières nouvelles du monde. Les invités sont généralement soulevés dans les branches de l'Arbre, où aucun mal ne peut leur advenir. Les feuilles produisent une substance semblable à du pollen, baptisée Poussière de Rêves. L'inhaler dans son sommeil protège de toutes les formes de cauchemar et des rêves envoyés par les Dieux Très Anciens.

Malheureusement, les ter-hommes de Thalarion ont découvert l'existence de l'arbre. Ses feuilles sont particulièrement à leur goût. Des groupes de ter-hommes viennent donc chaque jour au pied de l'arbre pour cueillir les feuilles les plus basses. Ils les ramènent ensuite dans leur ville pour s'en nourrir. L'arbre autorise cette ponction car les ter-hommes l'ont déjà menacé de le brûler s'ils n'obtenaient pas ce qu'ils voulaient. À l'époque de la quête de Randolph Carter, il n'existait qu'un seul Grand Arbre, mais celui-ci avait déjà commencé à produire ses propres feuilles de vie, en prévision du jour où les ter-hommes se montreront trop gourmands.

Derrière Thalarion, le Pays des Plaisirs Inaccessibles, **Zura**, s'étend le long de la côte. Cette terre est peuplée de cadavres, gouvernés par la princesse Zura. Toutefois, Zura n'a pas toujours été ainsi. Il y a bien longtemps, alors que les Contrées du Rêve étaient encore jeunes, un sorcier dont le nom a été oublié vivait sur ces rivages. Il tomba éperdument amoureux d'une jeune femme dont la beauté éblouissante éclipsait jusqu'à l'écart du soleil. Durant un voyage, le navire qui transportait la jouvencelle fut victime d'une tempête. Le corps de la jeune beauté échoua sur la plage, près de la demeure du sorcier. En la trouvant, il pleura amèrement car il n'avait jamais pu lui avouer ses sentiments de son vivant. Incapable de supporter la vie sans sa bien-aimée, il fit usage de ses pouvoirs pour ramener **Zura** d'entre les morts. Malheureusement, son chagrin interféra avec le sortilège et, au lieu de revivre pleinement, Zura prit la forme d'un zombie. Ils pouvaient néanmoins communiquer, malgré sa condition de morte-vivante.

Si l'amour faisait battre le cœur du sorcier, celui de Zura resterait à jamais immobile. Il comprit bientôt que l'amour et la mort étaient incompatibles. Elle ne pouvait guère que répéter les paroles qu'il lui soufflait. À mesure que la putréfaction gagnait son corps, elle devint incapable de parler. Malgré tout, le sorcier refusait d'abdiquer. Partout où il se rendait, sa femme l'accompagnait, jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus se déplacer du

tout. Aveuglé par son amour, il ne voyait pas à quel point son corps autrefois charmant était devenu répugnant. Il refusait toujours de la quitter. Il installa leur tente à l'endroit où se dressent aujourd'hui les Jardins Charnels.
Un beau jour, le sorcier sortit du brouillard induit par sa folie et vit son épouse telle qu'elle était vraiment. En observant les vers qui se tortillaient en elle, ses os apparents en plusieurs endroits et les orbites putréfiées qui avaient autrefois abrité ses yeux, il décida de lever sa malédiction. Son corps se dissipa immédiatement dans le néant. Mais bien vite, le sorcier découvrit que son propre corps avait été infecté par la pourriture. Sa folie s'en trouva décuplée.
Peu avant son suicide, il lança son sort le plus puissant. Il créa un sortilège en vertu duquel Zura, le nom qu'il donnait à ces terres, accueillerait tous les habitants des Contrées du Rêve qui connaîtraient une mort terrifiante. Il décréta en outre que tous ces morts-vivants serviraient une maîtresse maléfique, qui porterait elle aussi le nom de Zura et serait la seule créature vivante à habiter ces lieux. Enfin, il maudit cette maîtresse en l'obligeant à s'accoupler avec les morts. Il lui permit cependant de régénérer ses forces en prenant de temps à autre un amant vivant, jusqu'à ce que le malheureux soit à son tour victime de la décrépitude qui envahissait à présent le sorcier. Dans ces derniers instants, il arracha son propre cœur et le jeta au sol, à l'endroit même où sa bien-aimée avait disparu. Alors que ses yeux se fermaient pour la dernière fois, il la vit réapparaître. Il murmura son nom dans un ultime souffle : Zura. Depuis, Zura est le Pays des Morts.

Tout homme vivant pris sur ses terres est immédiatement présenté à la princesse Zura. Cette superbe femme tout en jambes se distingue par les longues tresses de cheveux noirs qui descendent sur ses épaules. Elle porte un vêtement d'une pièce qui couvre uniquement les parties de son corps malades ou en proie à la pourriture. Son parfum capiteux couvre la puanteur de sa chair en décomposition. Elle tente systématiquement de séduire les hommes découverts dans son royaume, dans l'espoir de restaurer sa beauté grâce à leur vitalité. Si sa victime repousse ses avances, elle se contentera de le faire exécuter de façon à ce qu'il intègre son armée de morts-vivants. Ainsi, il ne pourra plus refuser ses ordres. De tels amants ne lui permettent pas de se régénérer, mais elle estime qu'il s'agit là d'une vengeance appropriée.
Laissant Zura derrière elle, la galère noire aborda ensuite le cap de Cristal. Celui-ci forme une arche brillante qui marque l'entrée de Sona-Nyl, le Pays Béni. **Sona-Nyl** est le dernier des royaumes fantastiques que Randolph Carter a pu apercevoir depuis le pont de la galère noire, mais il en existe en fait un autre. Le long de la côte de Sona-Nyl se trouve **Ennon**, le pays de la musique et de la poésie.
Enfin, la galère noire approcha des **Colonnes de Basalte Occidentales**. Les océans du monde passent entre ces piliers, avant de plonger dans le vide intersidéral. Les bateaux dépourvus de rames sont incapables de résister à l'attraction de la cataracte, sauf à connaître les routes qui permettent d'éviter le précipice.
L'un de ces chemins, connu d'une poignée d'individus, franchit les Colonnes de basalte vers l'Ouest, jusqu'à la **Cathurie**.
Une autre route plus fréquentée passe par-dessus le précipice et mène au vide interstellaire. De là, les navires peuvent atteindre plusieurs destinations comme la Lune, Yuggoth ou la cour du sultan-démon Azathoth. L'espace des Contrées du Rêve est à peine plus froid qu'un hiver rigoureux. On y trouve une substance respirable, sur laquelle les bateaux ou d'autres embarcations peuvent naviguer. Les **larves des Autres Dieux** nagent dans cet éther, en quête de proies. Ces créatures aveugles représentent un danger pour tous les vaisseaux qui voyagent dans l'espace et qui ne disposent pas des protections adéquates.
La **galère noire** qui emportait Randolph Carter plongea directement dans l'espace depuis le sommet de la chute. Un temps, Carter redouta que son embarcation ne fasse route vers le trône d'Azathoth. Sa destination était tout autre : la Lune. En approchant la face visible de la Lune, Carter remarqua la présence d'étranges ruines, aux formes indéchiffrables. Il vit des temples abandonnés au sommet de pics des montagnes lunaires, qui n'étaient manifestement consacrés à aucun dieu digne de ce nom. Aucun être humain n'a jamais parcouru les couloirs de ces ruines, mais les chats terrestres savent peut-être ce qui s'y dissimule.



La trajectoire de la galère noire l'amena à contourner le corps céleste, pour atteindre sa face cachée. Là, Carter découvrit plusieurs cottages étranges, dont la forme évoquait des igloos, entourés de champs de champignons blancs. Lentement, le bateau de ses ravisseurs s'approcha d'une mer calme et sombre. La galère se posa sur l'eau, provoquant un bruit de succion des plus curieux. Carter constata que le liquide sur lequel il voguait à présent était bizarrement élastique. Pour autant, le navire continuait d'avancer à grande vitesse, jusqu'à ce qu'il approche une côte tourmentée.

Sur le rivage, Carter put discerner les contours d'une cité lépreuse, construite à partir des roches d'un blanc grisâtre que l'on trouvait sur la Lune. À mesure que la galère approchait de sa destination, il aperçut les créatures qui se tenaient sur les jetées. Il fallait bien ici parler de créatures et non d'hommes, ni même de sous-hommes comme les marchands de la galère noire. Aux yeux de Carter, elles ressemblaient à des crapauds d'un blanc terne, qui pouvaient grossir ou rétrécir à volonté. Elles n'avaient pas d'yeux, mais étaient dotées d'une improbable masse de petits tentacules rose à l'extrémité de leurs museaux. Il venait de découvrir les **bêtes lunaires**. Personne n'aurait su dire depuis combien de temps ces êtres vivaient là, loin du regard des hommes.

Les bêtes lunaires ne parlaient pas, mais semblaient communiquer grâce à leurs tentacules. Afin de « parler » avec les autres espèces, elles avaient fini par développer une sorte de langage, qui nécessitait l'utilisation de flûtes qu'elles transportaient sur elles. Des éons plus tôt, elles avaient découvert les Contrées du Rêve terrestres et avaient asservi les hommes de Leng. Au début, elles ne les utilisaient que pour se nourrir ou travailler dans les mines de rubis installées sur la Lune. Mais à mesure que les hommes se disséminaient aux quatre coins des Contrées du Rêve, elles durent déguiser leurs esclaves. Pour faciliter le contact avec les autres communautés, il leur fallait des serviteurs qui ressemblent davantage à des humains. Les bêtes lunaires ont un goût particulier pour la chair humaine. Les hommes de Leng les plus gras servent toujours de nourriture, mais ceux qui ne conviennent pas à l'alimentation remplissent désormais des tâches domestiques comme le pilotage des galères, la cuisine ou le transport. Ils sont particulièrement utiles lorsqu'il s'agit d'obtenir de nouveaux esclaves auprès des marchands de Dylath-Leen.

Un seul rêveur a pu visiter la face cachée de la Lune avant Randolph Carter : **Snireth-Ko**, le prêtre disparu d'Ulthar, connu pour avoir rencontré le Gardien des Rêves. Il vit en outre quelque chose qui avait échappé à Carter, préoccupé il est vrai par sa condition de prisonnier. S'il avait eu la présence d'esprit de lever les yeux, lui aussi aurait aperçu le **Messager d'Azathoth** suspendu au-dessus de la Lune mais invisible depuis la Terre.

Au centre de l'univers, au cœur d'un abysse qu'il a lui-même créé au-delà de l'espace et du temps, vit le dieu aveugle et débile Azathoth. Sans y penser, le sultan démon projette de petits objets en forme d'étoile, sa progéniture. Ces corps mystérieux, de la taille d'une petite étoile, dérivent à jamais à travers l'espace et le temps. Parfois, ils s'approchent de systèmes solaires ordinaires et provoquent des catastrophes. Il y a un milliard d'années, l'un des rejetons d'Azathoth passa près de Sol et resta sur une orbite extérieure, au-delà de celle de Yuggoth.

Des fragments de ce corps étranger se détachent parfois et tombent en orbite autour du soleil ou dans le soleil lui-même. On les appelle des comètes. Si l'un de ces fragments, qui contiennent une graine d'étoile démoniaque, frappe une planète, elle se fond au cœur du magma, prospère et croît démesurément, jusqu'à former un nouveau rejeton qui émerge de la planète brisée, comme un serpent de son œuf. L'horrible messager d'Azathoth suspendu au-dessus de la face cachée de la Lune est l'une de ces graines démoniaques.

Celle-ci aurait dû entrer en collision avec la Lune. Toutefois, Mnomquah, le principal occupant des lieux, y trouva à redire. Avec l'aide d'Haon-Dor, il lança un sort puissant pour maintenir cette graine en place, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de quitter sa demeure lunaire. Malheureusement pour Mnomquah, ce sort l'épuisa tellement qu'il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même. Il se retrouva donc piégé sur la Lune beaucoup plus longtemps que prévu. Depuis, il tente de recouvrer les forces engagées dans la lutte contre le Messager d'Azathoth.

Après avoir été détenu un certain temps par les **bêtes lunaires**, Carter fut emmené vers une destination inconnue, de l'autre côté des plaines. Mais une armée de **chats** attaqua les geôliers avant que ceux-ci n'atteignent leur destination. C'est ainsi que Carter fut sauvé. Les félins bondirent à travers l'espace et ramenèrent Carter à Dylath-Leen. Là, Carter embarqua à destination d'Oriab, à dix jours de voyage à travers la mer méridionale.

En route, Carter passa au-dessus de la mystérieuse **cité engloutie**. Par chance, cet épisode survint une nuit de pleine lune, alors que la mer était calme. Il put ainsi plonger son regard dans l'eau et discerner clairement les ruines de l'ancienne ville. Au nord, il vit le dôme d'un gigantesque temple bordé par deux rangées de statues aux allures de sphinx, lesquelles formaient une sorte d'allée menant à une grande place. Tandis que le navire faisait route lentement vers le Sud, Carter constata que la cité s'étendait sur de petites collines, où l'on apercevait encore les restes de routes et les murs effondrés de petites maisons. Carter vit des ombres se glisser entre les ruines, dont l'apparence n'était guère plus sinistre que celle de dauphins.

À l'extrémité sud de la ville, une grande structure d'aspect beaucoup plus dépouillé que le reste des ruines se dressait sur un imposant monticule. Carter remarqua que le bâtiment était en bien meilleur état. Cette structure sombre décrivait un carré. Une tour marquait chacun des quatre coins. Les algues avaient recouvert une bonne partie du bâtiment, mais Carter nota la présence d'étranges fenêtres rondes un peu partout le long des murs et des tours. Une immense cour pavée occupait le centre du carré. À sa situation éloignée et à sa position sur la colline, il en déduisit qu'il devait s'agir d'un temple ou d'un monastère. Une faible lumière filtrait à travers les fenêtres de cette construction solitaire. Dans un premier temps, Carter l'attribua à des poissons phosphorescents. Mais bien vite, il aperçut quelque chose dans la cour qui l'incita revoir son jugement. Il y avait là un étrange monolithe, auquel était enchaîné le corps d'un marin, la tête en bas. Ses yeux avaient été arrachés ou mangés par les poissons.

Heureusement pour Carter, le bateau passa par-dessus la cité engloutie sans encombre. Quelques jours plus tard,



Carter débarqua sur l'île d'**Oriab**, dans la grande ville portuaire de Baharna. Après avoir obtenu un zèbre, il quitta la cité et fit route vers le Mont Ngranek, le long de la côte occidentale du **Lac d'Yath**. En fin de journée, il approcha des étranges **ruines sans nom**, au sud de l'étendue d'eau. Les vieux cueilleurs de lave de Baharna lui avaient recommandé de ne surtout pas passer la nuit là-bas, mais Carter fit la sourde oreille. Ces ruines se résumaient alors à d'innombrables fondations de briques, des murs abattus et un pilier ou un piédestal de temps en temps. Ces vestiges occupaient la grande déclivité qui s'étendait sur plusieurs kilomètres depuis la rive du lac. La route que Carter avait suivie aboutissait à une arche vide dans le mur de ce qui avait autrefois été un temple. À l'intérieur, il distingua un escalier qui descendait dans les ténèbres, bien au-delà de son champ de vision.

Le nom de ces ruines s'était perdu depuis longtemps, bien avant l'installation des premières maisons sur les pentes du Mont Ngranek, mais quelques érudits le connaissaient encore. Atal d'Ulthar faisait partie de ces heureux élus. Grâce aux runes découvertes dans le *Quatrième Livre de D'harsis*, il avait pu se faire une idée assez précise des premiers âges des Contrées du Rêve. Ces ruines avaient été la grande ville de **Tyrhhia**, où régnait la Princesse Noire **Yath-Lhi**. Le lac d'Yath doit son nom à cette ancienne prêtresse, ce que peu de gens, à l'exception d'Atal, savent encore de nos jours.

Atal et les autres érudits ont sagement gardé pour eux leurs découvertes, car ils connaissent également l'histoire de Tyrhhia et de la Princesse Noire. Il y a bien longtemps, quand les Contrées du Rêve étaient encore jeunes, le Royaume de Tyrhhia fut fondé. Yath-Lhi régnait depuis la cité fortifiée de Tyrhhia, laquelle avait donné son nom au royaume.

On l'appelait déjà la Princesse Noire, car sa cruauté était sans mesure. D'après la légende, elle avait interdit par décret à ses sujets de la dépasser en taille. Ceux qui transgressaient cette règle se faisaient couper les pieds. Si cette mesure ne suffisait pas, elle ordonnait la décapitation des récalcitrants. Elle nourrissait les mendiants à l'extérieur des murs de la ville avec les cadavres des criminels condamnés par ses tribunaux. Les malheureux étaient écartés, puis enduits de poison. D'autres histoires prétendent qu'elle pourchassait les vampires afin de boire leur sang. On dit également que seule sa rapacité dépassait sa méchanceté. Depuis sa capitale, elle envoyait ses armées parcourir les Contrées du Rêve en quête de trésors à lui rapporter. Les tours de son palais étaient faites d'argent pur. Contrairement aux autres souverains, elle ne se contentait pas d'un simple revêtement ; il fallait que les constructions soient exclusivement fabriquées à partir du précieux métal. Elle avait amassé tant de biens qu'elle fit construire un labyrinthe souterrain sous son palais. Ses trésors les plus précieux étaient rassemblés en son centre. Elle était la seule à connaître le chemin car tous les esclaves qui avaient construit le dédale et déplacé les trésors avaient été exécutés. Même l'architecte, qui était pourtant son amant, fut plongé dans l'or liquide, de façon à former une statue à l'allure grotesque. Celle-ci fut ensuite déposée dans la salle du trésor, afin de protéger son secret.

Yath-Lhi finit par vieillir et disparut un beau jour. Ses sujets supposèrent qu'elle était morte. Étant la seule à connaître le secret du labyrinthe, son royaume ne tarda pas à péricliter, faute d'argent. Les légendes de **Tyrhhia** ont suscité bien des vocations chez les pilleurs de tombes au fil du temps, mais personne n'a jamais retrouvé les ruines de la cité perdue.

Comme toutes les légendes, l'histoire d'Yath-Lhi et de Tyrhhia contient une part de vérité, mais une part seulement. Yath-Lhi a bel et bien régné à Tyrhhia et elle a effectivement envoyé ses armées en quête de trésors pour remplir ses coffres. Bien avant l'avènement de Tyrhhia, lorsque les Grandes Entités visitèrent les Contrées du Rêve, elles apportèrent avec elles un énorme rubis de la lointaine Yuggoth. La lumière et la puissante magie des Grands Anciens avaient enfermé dans cette pierre un être maléfique d'une puissance incommensurable, le **Vol-la-Lumière**. Les Grandes Entités conservèrent ce rubis au sommet du **Hatheg-Kla**, que la lumière du soleil, de la Lune et des étoiles éclairait constamment. À cette époque, les Anciens se rendaient souvent en haut du Hatheg-Kla pour y danser.

Au fil du temps, ils construisirent Kadath dans les Terres Froides et leurs visites se firent moins fréquentes. Finalement, le rubis tomba de son perchoir et provoqua une avalanche. Il resta enseveli pendant des années, jusqu'à ce que les armées d'Yath-Lhi en quête de trésors ne le découvrent et le rapportent à Tyrhhia.

Yath-Lhi était une sorcière accomplie, qui s'intéressait de près à la question du vampirisme. Elle avait entendu dire qu'une pierre précieuse de ce type avait été ramenée des confins de l'espace et abritait une créature vampirique extrêmement puissante. En comprenant ce que ses soldats venaient de lui offrir, elle entreprit de libérer et d'asservir la créature. Elle y parvint, sans toutefois réaliser que la Mouche-de-lumière n'était que l'une des innombrables formes de Nyarlathotep. Sentant une occasion de créer d'immenses souffrances, le Chaos Rampant passa un accord avec Yath-Lhi. Il s'engagea à lui révéler le secret de la vie éternelle sous la forme d'une créature vampirique chez qui la soif de sang remplacerait l'appât du gain.

Dans le cadre de cet accord, Yath-Lhi dépensa toute la fortune de son royaume pour faire construire un labyrinthe souterrain. Le centre du dédale n'abriterait toutefois pas son or, mais sa tombe. Sur les instructions de Nyarlathotep, Yath-Lhi et six de ses gardes qui continueraient à la servir sous forme vampirique burent une potion dont l'ingrédient principal n'était autre que le mystérieux **fluide Glund**. Le liquide plaça immédiatement la princesse et ses gardes en état d'animation suspendue dont une autre potion, spécialement préparée, devait les tirer ultérieurement. Yath-Lhi et ses gardes furent donc enfermés dans la salle, en attendant leur renaissance. Les rumeurs concernant le fameux « trésor caché » attireraient de nombreux aventuriers dans les parages. Un jour, quelqu'un finirait par ouvrir sa tombe. Alors, la princesse et ses gardes sortiraient de leur sommeil et parcourraient à nouveau les Contrées du Rêve.

Une partie de cette histoire se trouve dans le *Quatrième Livre de D'harsis*. Seul Atal d'Ulthar en a eu connaissance. Il est donc le seul à connaître le véritable emplacement de Tyrhhia et à savoir qu'Yath-Lhi a pris possession du rubis de Yuggoth. Il sait également qu'une terrible malédiction frapperait quiconque tenterait de dérober la fortune de la princesse noire et que ce désastre ne tarderait pas à toucher l'ensemble des Contrées du Rêve. En revanche, il ne connaît pas l'entière vérité qui se cache derrière la légende. Yath-Lhi et ses gardes attendent donc toujours un aventurier suffisamment malchanceux pour découvrir leur tombeau. Le groupe ne tardera pas ensuite à se lancer à la conquête des Contrées du

Rêve et à transmettre sa malédiction vampirique à tous ceux qui croiseront leur route. Nyarlathotep est certain que la cupidité finira par causer la perte des Contrées du Rêve. Tyrhhia n'est qu'un exemple parmi tant d'autres des pièges tendus par Nyarlathotep pour pousser l'humanité à s'autodétruire.

Poursuivant son chemin vers le Sud, Randolph Carter gravit une colline légèrement boisée située au pied du **Mont Ngranek**. L'odeur de la balsamine parfumait délicatement l'air, tandis que résonnaient à ses oreilles les chants de magahs aux couleurs vives. Ce site était le lieu de rendez-vous des collecteurs de résine de Baharna. Un peu partout, on pouvait apercevoir leurs cabanes nichées au cœur de la forêt.

La pente ne cessait de s'accentuer, forçant Carter à abandonner son zèbre près d'un arbre pour poursuivre à pied. Au fil de l'escalade, les arbres se firent de plus en plus rares, jusqu'à ce qu'il ne reste plus au-dessus de lui que la roche nue. L'ascension se faisait sans cesse plus difficile, mais Carter parvenait toujours à trouver une prise ou un rebord creusé par les cueilleurs de lave qui l'avaient précédé sur le flanc de la montagne. S'arrêtant pour regarder derrière lui, Carter put admirer l'**île d'Oriab** qui s'étendait sous ses yeux, des ruines du lac jusqu'à Baharna et à la mer méridionale au-delà.

C'est de cette façon que Carter parvient à atteindre le **Mont Ngranek.** Il chemina entre la face nord et la face est, jusqu'à atteindre la face sud. Après tant d'effort, il venait d'atteindre la face cachée de la montagne. Au-dessous de lui, le paysage était bien différent des terres côtières qu'il avait laissées derrière lui. La **Terre Maudite** s'étendait vers le Sud. Cette contrée désolée avait été détruite par les Grandes Entités il y a bien longtemps. Cette région était si vaste que Carter ne put apercevoir l'océan qui borde la côte sud d'Oriab.

Dans la lumière des derniers rayons du soleil, Randolph Carter se demanda comment il allait passer la nuit, accroché à la montagne au cœur des ténèbres, à plusieurs kilomètres au-dessus du niveau de la mer. Alors qu'il méditait sur son sort, il découvrit ce qu'il était venu chercher. Portant son regard à hauteur du disque solaire incandescent, il distingua les traits gravés et polis par le temps du visage d'un dieu. La sculpture était d'une taille qui défiait l'imagination et n'avait donc pu être réalisée que par un dieu. Le visage lui-même était unique : les yeux étroits, les oreilles aux longs lobes et le nez fin et pointu n'avaient pas leurs pareils. Randolph Carter reconnut immédiatement ces traits et sut que l'objet de sa quête se trouvait à l'extrême nord d'Inquanok. Toute personne découvrant ce visage et réussissant un jet de Savoir ès Rêves reconnaîtra à coup sûr les traits caractéristiques des habitants d'Inquanok.

Seul sur le flanc de la montagne, priant pour ne pas tomber pendant la nuit, Carter sentit que quelqu'un était en train de lui dérober son sabre. Il découvrit alors une ombre entre lui et les étoiles ; une créature vaguement humanoïde aux ailes de chauve-souris dotée de cornes et d'une queue barbelée. À cet instant, il regretta de ne pas avoir suivi le conseil des cueilleurs de lave. Il comprit tout à coup qu'il était désormais la proie des mystérieuses **maigres bêtes de la nuit**.

À l'époque de la quête de Randolph Carter, les maigres bêtes de la nuit étaient encore très mal connues. Elles faisaient l'objet de quelques rumeurs et de chuchotements inquiets de la part des habitants les plus superstitieux des Contrées du Rêve. Personne n'en avait jamais vu ou n'avait jamais eu l'occasion de faire part de ses découvertes. Leur apparence même était un mystère. Carter, qui était déjà un rêveur expérimenté, n'avait jamais accordé le moindre crédit aux récits des voyageurs, qu'il considérait comme des fables tout juste bonnes à envoyer les enfants au lit. Les maigres bêtes de la nuit sont des créatures humanoïdes d'une taille légèrement supérieure à celle d'un homme ordinaire. Elles sont minces et recouvertes d'un cuir dur. Elles possèdent en outre des ailes de chauve-souris, de longues cornes effilées qui sortent de leur front, ainsi qu'une longue queue préhensile et barbelée. Leur absence de visage constitue certainement leur caractéristique la plus troublante. En place de traits se trouve un espace vierge dépourvu de bouche, d'yeux, de nez ou même d'oreilles. Elles sont tout à fait capables de soulever un homme à deux et de l'emporter dans les airs.

De nombreuses théories, parfois contradictoires, circulent sur les maigres bêtes de la nuit et leurs maîtres. Abdul al-Hazred écrit dans le *Necronomicon* : « Les maigres bêtes de la nuit sont également au service de **Nyarlathotep** sous la direction de leur chef Yegg-ha, la Chose sans Visage. » Au cours de ses aventures, Randolph Carter en vient à croire que les maigres bêtes de la nuit ne servent pas Nyarlathotep, mais **Nodens**. D'autres estiment qu'**Yibb-Tstll**, le dieu immonde d'une autre dimension, commande aux bêtes de la nuit et compte de nombreuses autres créatures parmi ses laquais. On raconte même que les énigmatiques **Seigneurs de Luz**, qui habitent l'une des régions supérieures du Monde souterrain sous les montagnes qui séparent Leng d'Inquanok, auraient créé les maigres bêtes de la nuit dans un but inconnu.

Chacune de ces théories contient une part de vérité, mais aucune n'est tout à fait exacte. Les maigres bêtes de la nuit étaient déjà présentes sur Terre il y a bien longtemps ; personne ne sait si elles sont le résultat d'une évolution naturelle, si elles ont été enfantées par Ubbo-Sathla ou créées par les Choses Très Anciennes. Quand les hommes se sont mis à rêver, créant ainsi les Contrées du Rêve, ils ont également introduit les maigres bêtes de la nuit dans cet univers alternatif. Les humains ont intuitivement déduit de leur apparence qu'elles étaient intrinsèquement maléfiques. Ils les ont donc consignées aux ténèbres du Monde souterrain.

Comme leur nom l'indique, les **maigres bêtes de la nuit** sont nocturnes. La lumière du soleil les rend apathiques. C'est la raison pour laquelle les ténèbres du **Monde souterrain** leur conviennent parfaitement. Cette région est le domaine de **Nodens**, le Seigneur du Grand Abysse. Les maigres bêtes de la nuit sont donc sous sa tutelle. Leur intelligence rudimentaire, équivalente à celle d'un chien, leur permet cependant de servir n'importe quel maître. Elles sont capables d'accomplir des tâches simples mais, à moins de recevoir des instructions précises, elles agissent uniquement d'instinct ou sur la base de souvenirs.

Nodens utilise ces créatures pour protéger les différentes entrées du Monde souterrain et certains sites à la surface des Contrées du Rêve, comme le visage du **Mont Ngranek**, que les dieux souhaitent garder secret. Ceux qui ont le malheur d'être capturés par ces créatures finissent généralement dans la terrible vallée de Pnath, dont peu de voyageurs sont revenus. Toutefois, d'autres destinations sont possibles. Les maigres bêtes de la nuit ont un pacte avec les goules qui habitent dans la région. Les premières autorisent les secondes à se déplacer librement dans le Monde souterrain. Les maigres bêtes de la nuit font aussi office d'avant-garde et de montures de guerre pour les goules.

Les maigres bêtes de la nuit sont totalement silencieuses, ce qui n'est pas dû uniquement à leur absence de bouche. Elles ne produisent aucun son. Même le battement de leurs ailes est silencieux. Si elles sont évidemment incapables de parler, elles communiquent au moyen d'une langue des signes extrêmement complexe. Il n'est pas nécessaire de connaître ce langage pour leur parler ; elles comprennent parfaitement la plupart des langues. On ignore toutefois comment elles s'y prennent pour entendre ou même voir. Personne ne sait non plus de quoi ces créatures se nourrissent ou de quelle façon elles s'alimentent. Une rumeur insistante assure toutefois que de nombreuses maigres bêtes de la nuit tètent régulièrement les mamelles de l'horrible **Yibb-Tstll**.

Carter fut emporté dans les airs par ses deux agresseurs et transporté vers une destination inconnue. Il se débattit un moment, mais les maigres bêtes de la nuit le soumirent en usant de leurs pattes caoutchouteuses et du bout pointu de leurs queues. Plus il criait et luttait et plus elles le chatouillaient, jusqu'à ce que l'épuisement finisse par avoir raison de lui. Pendant longtemps, les maigres bêtes de la nuit le transportèrent silencieusement dans les ténèbres. Carter remarqua alors une faible lueur au-dessous de lui. Dans la clarté, il distingua les crêtes d'une chaîne de montagnes, qui ne cessait de grandir à chaque battement d'ailes. Il en déduisit qu'il devait s'agir des fameux **pics de Throk**.

Il fut transporté au cœur de ces immondes montagnes par ses ravisseurs. Près des sommets, il remarqua plusieurs cavernes semblables à des terriers, où résidaient les maigres bêtes de la nuit. À mesure qu'ils s'éloignaient de la surface, les pics en forme d'aiguilles furent obscurcis par de faibles brasiers. En dessous, aussi loin que portait la vue, les pics s'étendaient dans les ténèbres. Après avoir négocié une nouvelle passe, Carter fut assailli par une bourrasque de vent charriant une fumée jaune et des cendres, chargée d'une odeur de soufre. Indifférentes à ce changement, les maigres bêtes de la nuit poursuivirent leur route. Bientôt, les pics de Throk disparurent dans les ténèbres dont ils étaient issus.

Après un laps de temps indéterminé, Randolph Carter fut déposé au sol par les maigres bêtes de la nuit, qui l'abandonnèrent à son sort. Le sol autour de lui était recouvert de plusieurs couches d'ossements. Il comprit bientôt qu'il se trouvait dans la **vallée de Pnath**, à la base des pics de Throk. C'est là que les goules du Monde de l'Éveil se débarrassent des restes de leurs festins nocturnes. Carter se dit que, s'il pouvait repérer le gigantesque rocher depuis lequel les goules jetaient les déchets, il serait alors en mesure de recourir à l'aide de ces ignobles créatures pour escalader ce fossé au cœur des ténèbres. Il lui fallait cependant faire vite, car la vallée de Pnath était connue pour être le repaire d'énormes **dholes**, dissimulés parmi les os. Carter aurait été bien incapable de dire à quoi ils ressemblaient, car aucun de ceux qui en avaient croisé ou vu n'avait eu l'occasion de partager son expérience.

Les dholes font l'objet de rumeurs et de légendes aussi foisonnantes que les maigres bêtes de la nuit. Nichés au plus profond du monde, ils se font rares et n'ont jamais été aperçus à la surface des Contrées du Rêve. On prétend que les rayons du soleil seraient mortels pour eux et qu'ils craindraient les autres formes de lumière. Les dholes ressemblent à d'énormes vers de terre dotés d'yeux minuscules et d'un groin pareil à celui d'un cochon. Ils émettent des ululements tristes et mélancoliques semblables à ceux des oiseaux des marais, mais aussi des grognements graves. Ces sons constituent peut-être un langage, mais il s'agit plus sûrement d'une communication animale utilisée pour trouver un partenaire ou affirmer sa supériorité.

Les **dholes** ont une intelligence très rudimentaire. Ils mènent une existence sauvage, qu'ils consacrent à dévorer tout ce qui croise leur route. Certaines sources prétendent qu'ils servent la déesse **Shub-Niggurath**, même si l'on s'interroge sur la nature des services qu'ils pourraient bien lui rendre. Il se murmure également que les dholes seraient capables de suivre un rêveur jusque dans le Monde de l'Éveil. On ne sait pas si ces créatures sont originaires des Contrées du Rêve ou d'ailleurs. Peut-être ont-elles suivi un rêveur malchanceux depuis leur habitat d'origine. Quoi qu'il en soit, les dholes habitent toutes les régions du Monde souterrain où les os se trouvent en abondance. En dehors de la **vallée de Pnath**, il existe un autre site de ce type : **le Grand Ossuaire dhole**. Cette zone s'étend sous les montagnes grises qui séparent Leng d'Inquanok.

Les dholes ne sont pas les seuls habitants de la vallée de Pnath. Les **hommes-tiques** ne sont jamais loin des énormes vers. Ces créatures humanoïdes ont peut-être été des hommes il y a bien longtemps ; aujourd'hui, elles ressemblent vaguement à des tiques. Elles se fixent sur les flancs des dholes dont elles dépendent pour assurer leur répugnante subsistance.

Les hommes-tiques ne sont pas les seuls à profiter des dholes. Un être unique en son genre, baptisé la **Chose qui Court**, voyage à travers tout le Monde souterrain mais réside principalement dans la vallée de Pnath. Elle est toujours en mouvement et ne s'arrête que pour reprendre ses esprits ou flairer sa proie. Couverte d'un lichen phosphorescent qui pousse dans sa fourrure, la Chose qui Court ressemble à une boule de lumière. Cette caractéristique suffit à la rendre effrayante pour les dholes, mais elle se nourrit également de vers géants. Plus petite que ses proies, elle attaque avec une telle rapidité et une telle sauvagerie qu'elle n'a besoin d'aucune aide pour venir à bout d'un dhole.

Les immenses champs d'ossements qui recouvrent la majeure partie de la vallée de Pnath sont littéralement criblés de fosses en forme de cheminées. Ces puits abritent de gigantesques créatures semblables à des fourmilions, qui attendent patiemment que leur piège se referme. Elles se nourrissent principalement de dholes, mais elles n'hésitent pas à attaquer quiconque a le malheur de se retrouver à leur portée.

Un autre personnage hors du commun vit au pied des pics de Throk : la goule **Shuggob**. Cet être sans âge a vécu à l'époque de la civilisation d'Hyperborée dans le Monde de l'Éveil. Au fil des millénaires, il a rassemblé et étudié de nombreux ouvrages étranges, traitant de connaissances oubliées. Il connaît bien des secrets du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve. Shuggob quitte rarement sa demeure dans la vallée de Pnath et il ne s'est plus aventuré hors des Contrées du Rêve depuis des siècles. Il apprécie donc de recevoir de la visite, surtout si ses hôtes viennent du Monde de l'Éveil. Il offre toujours un verre d'un vin glacé et quelques morceaux froids d'une viande impossible à identifier. Les intentions de Shuggob sont louables, mais ses invités feraient sans doute mieux de ne pas participer à ses agapes. Le vin est confectionné à partir des fluides immondes qu'il tire des artères des corps en putréfaction, tandis que sa viande provient des côtes de jeunes enfants.

Shuggob est un individu respecté au sein de la communauté des goules, tant pour son savoir que pour sa capacité à produire le mystérieux Fluide Glund, très apprécié des sorciers des Contrées

du Rêve supérieures, et les répugnants dideks, que les goules recherchent pour se livrer à des activités qu'il vaut mieux ignorer. Le laboratoire de Shuggob se trouve sous sa demeure. On y accède par une trappe dans le plancher de sa bibliothèque. Cette crypte de pierre nue contient plusieurs tables de travail et des équipements. Elle est éclairée par une mousse phosphorescente verte. C'est là qu'il produit le **Fluide Glund** et les **dideks**.

Le Fluide Glund est extrait du cerveau d'humains encore en vie. Par un procédé connu du seul Shuggob, les cerveaux sont retirés de leurs corps mais restent vivants. Ils sont ensuite suspendus au-dessus d'un chaudron et piqués avec des couteaux recourbés et d'autres instruments de torture. La douleur permanente causée par ces ustensiles produit le Fluide Glund. À l'origine, le Fluide Glund se présente sous la forme d'un liquide visqueux qui coule directement du cerveau dans le chaudron. Shuggob le fait ensuite réduire, afin d'en retirer toutes les impuretés. Un cerveau peut contenir jusqu'à un quart de bouteille. Il faut parfois compter jusqu'à une année pour extraire la totalité du liquide. Toute personne assistant à l'extraction du Fluide Glund perd immédiatement 1/1D6 points de Santé mentale.

Les **dideks** sont un dérivé de la production de **Fluide Glund**. Il s'agit en fait de cerveaux qui ont livré la totalité de leur extrait de glund. Petits, secs et fripés, ils ne mesurent guère plus de dix centimètres. **Shuggob** n'en a pas l'usage et il est donc ravi de les céder à d'éventuels acheteurs intéressés. L'usage des dideks est laissé à l'entière appréciation du Gardien. Normalement, Shuggob ne soumet jamais ses invités à de tels traitements mais si le besoin devenait trop pressant, il pourrait se laisser aller à revoir sa position.

Après avoir erré dans les ténèbres pendant des heures, Carter finit par repérer le son caractéristique d'os qui s'entrechoquent. Il sut alors qu'il se rapprochait du lieu où les **goules** se débarrassaient de leurs restes. Il lança un premier appel dans leur langue gémissante. Après plusieurs tentatives, on lui fit savoir qu'une corde allait lui être lancée. L'escalade de Carter dura des heures. Au terme d'une ascension harassante, il finit par apercevoir le rebord du **grand rocher des goules**, sans toutefois parvenir à distinguer ce qui se tenait au-delà. Quand il parvint finalement à se hisser sur le promontoire, il se retrouva en compagnie de plusieurs goules.

En regardant autour de lui, Carter découvrit qu'il se tenait sur une grande plaine éclairée par une lumière grisâtre. De grands rochers marquant l'entrée d'une multitude de terriers faisaient office de décor. Ce lieu inhospitalier avait pour nom la **plaine des goules**, une région du Monde souterrain beaucoup plus proche de la surface des Contrées du Rêve que les lieux qu'il venait de traverser. C'est là que vivaient les ignobles goules lorsqu'elles n'étaient pas occupées à se nourrir dans les cimetières du Monde de l'Éveil.

Les goules ressemblent plus ou moins aux humains, bien qu'il ne soit pas possible de confondre les deux espèces. Les goules n'ont pas de cheveux, arborent un teint olivâtre et possèdent des traits vaguement canins. Elles sont également reconnaissables à leurs yeux injectés, leurs oreilles pointues, leurs nez plats, leurs lèvres dégoulinantes, leurs griffes, leur corps infestés de moisissures et leurs pieds, qui évoquent des sabots.

Généralement, les goules se tiennent légèrement penchées vers l'avant et donnent toujours l'impression de hâter le pas. On les prend souvent, à tort, pour des morts-vivants. Si leurs habitudes alimentaires n'ont rien de très ragoûtant, elles n'en sont pas moins vivantes pour autant. Leurs corps sont souvent parcourus de cicatrices laissées par des vers. De plus, leur métabolisme ne leur permet pas de se soigner rapidement, ce qui contribue à les faire passer pour des cadavres animés.

Les goules sont rusées et aussi aptes aux études que les humains. Elles possèdent leur propre langage, qui évoque de longues mélopées. Les hommes peuvent l'apprendre ; les goules seront ravies de l'enseigner à quiconque se montre digne de leur confiance. De leur côté, les goules peuvent apprendre n'importe quelle compétence : une deuxième langue, l'utilisation d'une arme ou le pilotage d'un navire. Il leur est toutefois impossible de chevaucher (ce qui réclame l'assentiment d'une autre créature vivante) ou de maîtriser l'électricité (trop technique). Malgré leur intelligence, les goules manquent d'ambition et d'initiative. Elles se contentent le plus souvent d'une vie simple et ignorante. Les goules les plus savantes sont considérées comme des sages et font souvent office de dirigeants en temps de crise.

Les goules peuvent se reproduire avec des humains et certaines ont même échangé des enfants humains avec leur hideuse progéniture, donnant ainsi naissance au mythe des substitutions d'enfants. Il est donc possible de créer un hybride goule-humain. Ces créatures peuvent participer aux festins nocturnes des goules et même retourner dans les Contrées du Rêve.

À l'instar des humains, les goules n'ont pas de chef unique. Certaines goules se mettent au service d'un congénère charismatique ou d'autres entités. Les goules qui vivent sous le plateau de Leng suivent une créature appelée **Naggoob**, le Père des Goules. Naggoob est le chef des serviteurs de **Nyogtha**, le Résident des Ténèbres. Ces goules sont peu nombreuses mais elles connaissent bien la région. Naggoob est un puissant shaman, qui cherche toujours à faire grossir les rangs de ses adeptes. Ces goules sont bien connues des nécromanciens des Contrées du Rêve et sont toujours prêtes à braver les dangers de Leng en quête de reliques perdues si la récompense est à la hauteur.



D'autres goules ont rejoint une secte au service d'un dieu baptisé Ngranek, le dieu de l'ombre. Le visage du **Mont Ngranek** a évidemment inspiré cette secte. Les croyants rendent hommage à leur divinité à travers des sacrifices humains. Ces goules comptent parmi les rares à apprécier la chair fraîche. Ce sont elles également qui font grande consommation des dideks produits par le sage Shuggob. C'est la raison pour laquelle elles prennent grand soin de l'approvisionner en cerveaux frais pour ses expériences. Les membres de ce culte vivent plus près de la surface des Contrées du Rêve qu'aucune autre communauté de goules. Ils utilisent en outre des armes et des armures, à l'image des humains. Ces goules se trouvent principalement sur l'île d'Oriab, près de la montagne qui a donné son nom à leur dieu.

Toutefois, la plupart des goules n'ont pas de maître et n'adorent aucun dieu. Elles se rassemblent de temps à autre sous l'autorité d'un individu influent comme Shuggob ou l'ancien humain Richard Upton Pickman pour réaliser un objectif commun. Il est rare que ces goules maintiennent leur autorité une fois que les circonstances qui ont provoqué leur ascension ont changé.

Cette majorité de goules sans maître entretient toutefois un pacte avec les **maigres bêtes de la nuit** de Nodens. Ces dernières autorisent les goules à aller et venir comme bon leur semble dans le Monde souterrain. Elles servent également d'avant-garde et de montures de guerre en temps de guerre. Normalement, le pacte ne concerne pas les suivants de Naggoob ni les adorateurs de Ngranek, mais les maigres bêtes de la nuit ne sont pas très intelligentes et il est difficile de distinguer deux goules. Pour éviter toute utilisation abusive des maigres bêtes de la nuit, les goules qui honorent ce pacte avec les gardiens de l'abysse ont mis au point une série de mots de passe. Toute créature qui connaît ces codes secrets, qu'elle soit goule ou non, est considérée comme une amie et sera transportée en sécurité par les maigres bêtes de la nuit.

Les goules voyagent à travers le Monde souterrain grâce à une série de terriers creusés au fil des siècles. En rampant à travers ces tunnels, elles peuvent non seulement se rendre d'un point du Monde souterrain à un autre, mais aussi des Contrées du Rêve au Monde de l'Éveil. Ces couloirs débouchent dans de vieux cimetières et des tombeaux oubliés aux quatre coins du monde. Les goules ne s'intéressent guère aux cimetières des



Contrées du Rêve, dont elles laissent volontiers la fréquentation aux wamps à pieds rouges.

Dans le Monde de l'Éveil, Carter avait connu un peintre de Boston du nom de **Richard Upton Pickman**. Celui-ci s'était lié d'amitié avec les goules et avait appris les rudiments de leur langage plaintif à Carter. Il mit ses connaissances à profit pour prendre des nouvelles de son ami. Il fut ravi d'apprendre que Pickman avait choisi de vivre parmi les goules et qu'il jouissait d'un grand prestige. L'une des goules qui avaient sauvé Carter lui proposa de le conduire jusqu'à sa demeure.

Après avoir rampé pendant plusieurs heures à travers les tunnels fétides habités par les goules, Carter déboucha dans une plaine oppressante, jonchée de débris en provenance des cimetières du monde entier. C'est là qu'il découvrit l'ancien artiste Richard Upton Pickman, installé sur une pierre tombale indiquant 1768.

Pickman avait adopté tant de traits caractéristiques des goules que Carter eut grand mal à le reconnaître. Nu, il était occupé à ronger un os. Heureusement, il avait conservé le souvenir de quelques mots d'anglais, ce qui lui permit de converser avec Carter par une série de grognements et de monosyllabes. Il lui conseilla de revenir dans le Monde de l'Éveil par les tunnels des goules et de reprendre sa quête depuis le début. Inquiet à l'idée d'oublier tout ce qu'il avait appris, Carter réussit à convaincre son ami de lui fournir des guides capables de le mener à travers le Monde souterrain, le **Royaume des gugs** et le Bois Enchanté.

Les **gugs** forment une race d'êtres aussi poilus que gigantesques. Ils habitaient autrefois la surface des Contrées du Rêve, à l'endroit où s'étend aujourd'hui le **Bois Enchanté**. Ils y érigèrent un cercle de pierres colossales et firent des sacrifices aux Autres Dieux et au chaos rampant, Nyarlathotep. Alors qu'ils tentaient d'invoquer Yog-Sothoth dans les Contrées du Rêve, les Grandes Entités finirent par prendre ombrage de leurs blasphèmes et les bannirent à jamais dans le Monde souterrain. Seule une trappe située au sommet de la plus grande tour de leur ville, la **tour de Koth**, relie encore leur royaume à la surface, mais aucun gug n'oserait l'ouvrir, de peur d'attiser la colère des Grandes Entités.

Les gugs mesurent en moyenne six mètres de haut et sont couverts d'un manteau de poils drus. De forme vaguement humanoïde, leurs bras se divisent en deux à partir du coude pour donner naissance à deux avant-bras parfaitement fonctionnels. Ils possèdent donc quatre bras et des mains en forme de pattes. Leur tête

constitue la partie la plus frappante de leur anatomie. Leur bouche abrite de gigantesques crocs jaunâtres et s'ouvre à la verticale de leur front et de leur menton. Leurs yeux roses et globuleux, placés de chaque côté du crâne, sont protégés par des protubérances osseuses. Leurs oreilles sont si petites qu'on les remarque à peine. Pourtant, ils possèdent une ouïe très fine, au point d'entendre les sons les plus faibles. Les gugs sont capables de se déplacer presque aussi silencieusement que les maigres bêtes de la nuit. S'étant adaptés à leur environnement dépourvu de lumière, ils peuvent frapper à tout moment les malheureux qui avancent à tâtons dans le noir.

S'ils surpassent légèrement les maigres bêtes de la nuit en intelligence, les **gugs** sont loin d'être aussi vifs que les goules. Ils ne possèdent pas de langage car ils ne parlent pas. Leurs voix leur ont été confisquées par les Grandes Entités lorsqu'elles les ont bannis dans le Monde souterrain. Les gugs communiquent au moyen de leurs expressions faciales. On peut donc supposer que leur langue se limite à des concepts émotionnels simples comme la colère, la peur ou la curiosité. Nul ne sait s'ils sont capables d'apprendre d'autres langues, comme la langue des signes des maigres bêtes de la nuit, ou même de comprendre des langages parlés. Par bien des aspects, les gugs ressemblent aux anciens habitants de 'Ygiroth : ils vivent dans de grandes cités dont la construction réclame visiblement des compétences particulières ; pourtant, ils n'ont pas d'outils et le concept d'arme leur est étranger. Le feu n'a aucune utilité pour eux, puisqu'ils sont capables de voir dans le noir et qu'ils mangent la plupart de leur nourriture crue.

S'ils consomment pratiquement tout ce qui leur passe sous la main, les gugs se nourrissent principalement des **ghasts** qui vivent dans les **tombeaux de Zin** à la frontière de leur royaume. Lorsqu'ils vivaient à la surface des Contrées du Rêve, les gugs mangeaient surtout la chair des rêveurs humains. S'ils n'ont pas eu l'occasion d'en goûter depuis fort longtemps, ils ont la mémoire longue et la délicatesse de la viande humaine est devenue chez eux légendaire. Les **goules** viennent parfois dans le cimetière des gugs à la recherche de nourriture. Il faut dire que le cadavre d'un gug peut nourrir de nombreuses goules pendant longtemps. Toutefois, les gugs les évitent généralement. Pour quelque obscure raison, les gugs ont une peur irrationnelle de ces charognards. Pour qu'ils attaquent, il faut qu'ils se trouvent face à un individu isolé ou à un groupe qui aurait eu l'audace de s'aventurer dans leur ville.

Les gugs ont beau compter parmi les habitants les plus terrifiants du Monde souterrain, ils quittent rarement leur domaine. Lorsqu'ils le font, ils hésitent à s'aventurer loin du confort de leur ville fortifiée. Les groupes de chasseurs qui explorent les Tombeaux de Zin constituent la seule exception à la règle.

Si les gugs se nourrissent de ghasts, les ghasts chassent aussi parfois les gugs. Les gugs maintiennent donc une garnison à l'entrée des tombeaux, afin d'empêcher les ghasts d'envahir leur ville. Toutefois, ce système reste relativement rudimentaire et constitue un bon exemple de l'intelligence primitive des gugs. Il n'est pas rare qu'un garde s'endorme, ce qui permet aux ghasts de pénétrer à l'intérieur de la ville ou leur donne l'occasion de faire un repas gratuit. De plus, les ghasts sont très sensibles à la lumière. S'ils supportent aisément la faible phosphorescence du pays des gugs, un simple feu suffit à les repousser. Il suffirait que les gugs installent une torche dans leur poste de garde et ils n'auraient plus à redouter les attaques de ghasts. Malheureusement, même une idée aussi simple reste trop sophistiquée pour eux.

Déguisé en goule, Carter poursuivit sa route en compagnie de trois charognards vers la **ville des gugs**. Ses accompagnateurs s'introduisirent à l'intérieur de l'enceinte à la faveur du sommeil de ses habitants, trop occupés à digérer leur repas.

Après un nouveau voyage à travers les terriers des goules, Carter et ses guides se retrouvèrent dans une véritable forêt de monolithes aux dimensions titanesques, qui s'étendait à perte de vue. Ils venaient de pénétrer dans le cimetière des gugs. Les goules y faisant des visites fréquentes, les gugs avaient tendance à l'éviter. Ils ne s'y rendaient que pour un enterrement et venaient alors en grand nombre. Le petit groupe passe à proximité des Tombeaux de Zin, la patrie des ghasts et du Peuple Serpent.

Les ghasts possèdent une intelligence très animale. À l'instar des loups, ils se rassemblent en meutes, sous l'autorité d'un seul chef. Celui-ci doit continuellement défendre sa position vis-à-vis des autres membres de la meute, qui n'attendent qu'un signe de faiblesse pour le renverser.

Les ghasts attaquent tous ceux qu'ils rencontrent, y compris des membres de leur propre espèce. Ils communiquent grâce à une série de toussotements rauques et âpres. Un humain pourrait apprendre cette langue, à condition que les ghasts le laissent en vie suffisamment longtemps. En cas d'exposition directe au soleil, les ghasts meurent instantanément. Les autres formes de lumière leur sont plus ou moins pénibles. En revanche, ils peuvent supporter sans problème la mousse phosphorescente qui abonde dans le Monde souterrain.

Les Tombeaux de Zin abritaient autrefois le **Peuple Serpent de Valusie**. Cette race ancienne et dégénérée a un temps régné sur le Monde de l'Éveil, avant le déclin de sa civilisation. Le pays de Yoth, situé entre K'n-Yan et les Tombeaux de Zin, a été l'une de leurs dernières résidences dans le Monde de l'Éveil. Suite à la découverte des idoles de Tsathoggua dans les Fosses



de N'Kai, de nombreux membres du **Peuple Serpent** ont abandonné Yig au profit de Tsathoggua. Pour punir les infidèles, Yig détruisit Yoth. Informé du désastre à venir, Sss'haa, grand prêtre de Yig, conduisit ses derniers fidèles vers d'autres refuges du Monde de l'Éveil. Les adorateurs de Tsathoggua survivants utilisèrent les **Tombeaux de Zin** pour pénétrer dans les Contrées du Rêve.

Le Peuple Serpent vit dans de petites enclaves souterraines où les habitations côtoient des laboratoires. Ils y pratiquent leurs étranges expériences, généralement axées autour de la production d'agents toxiques en tous genres. Les membres du Peuple Serpent sont pourvus de bras et jambes. Le reste de leur corps ressemble à ceux des différentes espèces de serpents. Ils peuvent ainsi ramper à travers de petites ouvertures interdites aux autres créatures, même s'ils trouvent un tel comportement malséant. Leur langue se compose d'une série de sifflement, mais ils sont également capables d'imiter le langage humain.

Ils sont en outre remarquablement intelligents. Ils manient avec aisance les formules et les outils scientifiques et possèdent d'importantes connaissances magiques. Ils sont très curieux et, s'ils se sentent en confiance, ils n'hésitent pas à palper, fouiller ou questionner longuement tous ceux qu'ils rencontrent. On raconte qu'ils fréquentent la goule Shuggob, échangeant avec lui des informations et des produits.

Le Peuple Serpent est présent dans tous les lieux reculés des Contrées du Rêve ou du moins ceux que les autres espèces visitent plus rarement. Les serpents sont si peu nombreux et si dispersés qu'ils ne représentent pas un danger pour l'humanité. S'ils retrouvaient la **Couronne Cobra** égarée depuis bien longtemps, ils pourraient se rallier sous l'autorité d'un chef unique. Ils seraient alors en mesure de menacer le monde.

Après quelques moments tendus durant lesquels Carter et ses guides assistèrent au début d'une confrontation sanglante entre un groupe de ghasts et une sentinelle gug, le groupe entra dans la **ville des gugs**. Si la **Tour de Koth** n'est pas très éloignée pour un gug, il faut se souvenir que la ville a été bâtie par des géants. Pour des créatures de taille plus modeste, un tel trajet peut prendre du temps.

Le groupe finit malgré tout par arriver à la Tour de Koth. Les quatre entrèrent dans cet édifice gigantesque et entreprirent de gravir les énormes marches de pierre. L'ascension se révéla plus pénible que prévu, les degrés ayant eux aussi été conçus aux dimensions des habitants. Carter et ses guides finirent par atteindre le sommet de la tour et, à l'aide d'une pierre tombale apportée dans ce but, ils parvinrent à soulever la trappe et à se glisser à l'extérieur. Ils débouchèrent dans le **Bois Enchanté**. Carter fit route vers le Nord et sortit à proximité du **fleuve Oukranos**. À midi, il aperçut les terrasses recouvertes de jaspe de **Kiran**, qui abritait le temple du dieu Oukranos.

Pendant le reste de la journée, Carter se promena dans les prairies à l'ombre des petites collines le long de la rivière. Il croisa bon nombre de modestes cottages et de petits sanctuaires dédiés à différents dieux. Le soir venu, il distingua les milliers de tours dorées de la ville de **Than,** dans laquelle personne n'était autorisé à pénétrer avant d'avoir raconté trois rêves défiant l'imagination aux sentinelles.

Carter fut jugé digne de franchir la porte de la ville. Il déambula le long des rues mal éclairées, en direction du quartier le plus proche de la rivière. En écumant les tavernes, il retrouva des marins et des capitaines qu'il avait connus dans d'autres rêves. Il ne tarda donc pas à trouver un navire pour le conduire à Céléphaïs. Il en profita également pour s'entretenir avec le vénérable patriarche des chats de Thran, qui rêvait au coin du feu d'anciennes guerres et de dieux oubliés.

Le lendemain, le navire de Carter leva l'ancre en direction de Céléphaïs, de l'autre côté de la mer cerenarienne. Le paysage autour d'Oukranos lui parut très similaire à celui qu'il avait observé au-dessus de Thran. De temps à autre, d'étranges petits temples surgissaient à flanc de colline. Sur les berges, on pouvait voir de modestes villages de pêcheurs aux demeures couvertes de chaume rouge. Des filets de pêche séchaient au soleil.

En fin de journée, le bateau négocia une série de coudes, alors que le bateau approchait des jungles parfumées de **Kled**. Pendant la nuit, le navire de Carter laissa derrière lui les mystères inconnus de Kled. Aux alentours de minuit, la vigie signala des feux sur les collines, le long de la rive occidentale. En homme d'expérience, le capitaine préféra ne pas s'attarder. Après tout, nul ne savait qui les avait allumés. Au matin, la rivière s'élargit. On pouvait apercevoir des maisons et des routes. Quelques heures plus tard, le navire appareillait dans le port de **Hlanith**.

Il se murmure que les hommes de **Hlanith** ressemblent davantage aux habitants du Monde de l'Éveil que leurs congénères des Contrées du Rêve. Il est vrai que leur apparence peut sembler moins merveilleuse. Ils ne se soucient pas non plus de ce qui peut se produire dans le reste des Contrées du Rêve et préfèrent s'intéresser à leurs champs et à leurs troupeaux, au commerce sur la place du marché et à d'autres questions plus triviales. La ville n'est guère fréquentée, sinon pour les affaires. Le travail des artisans y est très prisé. Les chantiers navals de Hlanith comptent parmi les meilleurs des Contrées du Rêve. Les navires qui en sortent n'ont pas leur pareil.

Compte tenu de ses similitudes avec le Monde de l'Éveil, Hlanith possède certaines spécificités qui échappent aux autres villes des Contrées du Rêve. Celles-ci comptent en général au moins un sorcier, un nécromancien ou un prêtre. Ces magiciens ont fait de leur art une science. Ils étudient fiévreusement leurs grimoires et recherchent des sorts, ils se perfectionnent sans cesse. Il existe plusieurs collèges de magie disséminés aux quatre coins des Contrées du Rêve où l'on peut étudier pour devenir sorcier. À Hlanith, rien de tout cela. Hlanith compte quelques prêtres, mais il s'agit avant tout de gens simples, ignorants des choses de la magie. En revanche, la ville ne manque pas de scientifiques : des individus qui étudient et pratiquent les merveilles de la science.

Ces visionnaires ne sont pas des scientifiques tels qu'on les conçoit dans le Monde de l'Éveil. En effet, la science est à l'opposé du concept des Contrées du Rêve. Il faut plutôt les imaginer comme des savants, à la manière de Léonard de Vinci ou de Ptolémée : des alchimistes, des astronomes ou des inventeurs. Ces créateurs ont mis au point des appareils et des substances étranges, du sous-marin primitif à la montgolfière, en passant par le feu grégeois. Ils s'intéressent davantage à la réalisation qu'au pourquoi du comment, une préoccupation typique des scientifiques du Monde de l'Éveil. Les astronomes ont mis au point des télescopes pour observer la surface de la Lune et d'autres corps célestes. Certains envisagent même de placer un gigantesque miroir dans l'espace pour étudier la face cachée de la Lune. Le Gardien est libre de leur attribuer les inventions de son choix ou de leur

confier l'organisation de n'importe quelle expédition ou aventure, du moment que celle-ci lui semble suffisamment fantastique.

Au matin, le navire de Carter fit voile vers **Céléphaïs**. Pendant deux jours et deux nuits, le galion traversa la mer cerenarienne. Le deuxième jour, la vigie aperçut les neiges du mont Aran dans les derniers rayons du soleil. Carter comprit qu'il serait bientôt dans la cité sans âge de Céléphaïs. À mesure que le bateau approchait de sa destination, les murs de marbre immaculés, les statues de bronze et le grand pont de pierre qui enjambe l'embouchure de la Naraxa se profilèrent à l'horizon. Au-dessus des remparts, les minarets brillaient de mille feux dans la lumière du soleil couchant. Les élégantes tours en cristal de rose du Palais des Soixante-Dix Délices se détachaient au milieu de ce décor fascinant. Cet édifice abritait la salle du trône du **Roi Kuranes**, Seigneur d'Ooth-Nargai et du Ciel autour de Serannian. Le port était encombré de galères originaires de tous les ports de rêve : Carter reconnut des navires de Serannian, de Dylath-Leen, d'Oriab et même de la lointaine Aphorat.
Carter poursuivit son chemin dans la rue de Piliers, en direction du temple de Nath-Horthath, aisément reconnaissable à sa couleur. Bâtie entièrement en turquoise, cette vaste structure se distinguait en outre par ses deux énormes portes de bronze figurant les deux visages du dieu. Des dizaines de milliers d'années plus tôt, quatre-vingts prêtres auréolés d'orchidées avaient construit ce temple ; ces mêmes religieux supervisent encore aujourd'hui les dévotions. Nath-Horthath est le dieu protecteur de Céléphaïs, mais tous les dieux sont honorés dans les prières diurnes dirigées par les prêtres. Le grand prêtre du temple connaît particulièrement bien les habitudes et les humeurs des Grandes Entités. Carter s'entretint longuement avec lui au sujet de sa quête. Son ultime conseil rejoignait celui d'Atal : il n'était pas sage de chercher à voir les dieux, comme le prouvait l'exemple de Barzai.
Loin de se laisser impressionner, Carter quitta le temple et se dirigea vers le marché. À l'instar des souks arabes, la place du marché était divisée en sections, une pour chaque type de biens : bétail, volaille, poisson, tapis, etc. Il se fraya un chemin jusqu'au quartier des équarrisseurs de moutons, où résidait le patriarche des chats de Céléphaïs. Il découvrit le vieux chat de Malte en train de prendre le soleil au milieu du bazar. Dans un premier temps, le vénérable matou feignit de l'ignorer mais une fois que Carter eut prononcé le mot de passe donné par le général des armées félines à Ulthar, il se montra beaucoup plus affable. Ils discutèrent longtemps et, grâce à lui, Carter fit la connaissance de nombreux secrets connus uniquement des chats.
Il lui apprit également que son vieil ami le roi Kuranes ne se trouvait pas dans son palais en cristal de rose. Il n'était pas davantage dans son manoir de la cité mystique et flottante de **Serannian**, où il résidait une partie de l'année. En réalité, Kuranes se languissait de la campagne anglaise qui avait bercé sa jeunesse. Puisqu'il ne pouvait retourner dans le Monde de l'Éveil, il avait opté pour une solution alternative : il avait rêvé d'un petit lopin de terre anglaise, qui était apparu juste à l'extérieur de la ville.
Le **Roi Kuranes** y avait fait construire un manoir semblable à celui de ses ancêtres anglais. Il fit également bâtir tout un village des Cornouailles, qu'il peupla de ses sujets qui ressemblaient le plus à des Anglais.
Carter prit congé du vieux chat et quitta **Céléphaïs** par la porte orientale. Il traversa le parc et ses innombrables chênes, suivant la pente qui remontait doucement jusqu'aux falaises. Il se dirigea ensuite vers un petit pignon, qu'il avait distingué à travers les feuilles. Il ne tarda pas à arriver devant une large haie, dotée d'une petite porte. Il suivit le chemin, qui le mena à travers un jardin bien entretenu jusqu'à un manoir de style gothique. Il fut accueilli à la porte par un serviteur habillé comme un majordome anglais. Celui-ci le conduisit en présence de son vieil ami, désormais roi d'Ooth-Nargai : Kuranes.

Avec sa barbe blanche et malgré son regard perçant, Kuranes avait l'apparence d'un vieil homme. Les habitués des Contrées du Rêve auraient cependant immédiatement remarqué qu'il venait du Monde de l'Éveil. En tant que roi, il était juste et sage. Il se préoccupait avant tout du bien-être de ses sujets. À l'époque de la quête de Randolph Carter, il avait le mal du pays. Les choses de sa jeunesse et de ce Monde de l'Éveil qui lui était devenu inaccessible lui manquaient. Il ne se souciait guère de son statut de roi, car les Contrées du Rêve n'occupaient pas une grande place dans sa mémoire ou dans son cœur.
Kuranes salua chaleureusement son invité. La vue d'un habitant du Monde de l'Éveil le remplissait toujours de joie. Les deux amis discutèrent un long moment des choses merveilleuses qu'ils avaient vues et accomplies, tant dans le Monde de l'Éveil que dans les Contrées du Rêve. Kuranes confirma à Carter qu'il avait effectivement voyagé dans le vide par-delà les étoiles et qu'à sa connaissance, il était bien la seule personne à être revenue d'un tel périple. Il avait appris beaucoup de choses sur les Dieux Extérieurs et bien d'autres sujets terrifiants au cours de ce voyage. Il déconseilla donc vivement à son ami d'entreprendre un jour une telle aventure.
Kuranes lui fit également savoir qu'il valait mieux ne pas provoquer les Grandes Entités car elles étaient sous l'étrange protection des Autres Dieux. Même s'il parvenait à se rendre jusqu'à Kadath pour faire face aux Grandes Entités et même si celles-ci l'autorisaient finalement à accéder à la ville de ses rêves, il l'avertit que le résultat ne serait sans doute pas à la hauteur de ses espérances. Kuranes était bien placé pour savoir que réaliser son rêve pouvait être une expérience frustrante et destructrice. Il conseilla donc à son ami de retourner dans le Monde de l'Éveil et de retrouver la ville de sa jeunesse, Boston, avant de se retrouver prisonnier de ses rêves, comme lui. Mais Carter ne voulut rien savoir. Il abandonna donc Kuranes dans sa bibliothèque surplombant la mer. Tandis que le roi espérait avec mélancolie que sa vieille nounou vienne le gronder, Carter retourna à Céléphaïs pour y attendre l'arrivée d'un bateau à destination d'**Inquanok**.
Le navire qu'il recherchait finit par accoster et Carter fut ravi de retrouver les traits du visage du Mont Ngranek sur les marins embarqués à bord de ce vaisseau venu du Nord. Ces étranges navigateurs parlaient peu avec les autres gens, préférant rester entre eux. Ce comportement était typique des hommes d'Inquanok. Froids et distants, ils se méfiaient des étrangers. Ils étaient également très fiers de leur héritage qui, d'après les rumeurs, était aussi ancien que les dieux eux-mêmes. Carter réserva une place à bord du bateau et moins d'une semaine plus tard, il faisait route vers Inquanok. Chaque jour, le soleil se couchait un peu plus bas sur la ligne d'horizon et les nuages gris qui encombraient le ciel devenaient de plus en plus épais. Au bout d'un moment, il devint impossible de différencier le jour de la nuit ; il ne régnait qu'une



étrange obscurité grisâtre pendant la journée, à laquelle succédait une phosphorescence surnaturelle. Au fil du voyage, Carter parvint à lier conversation avec les marins, qui lui parlèrent de leur cité d'onyx et des pics gris infranchissables à l'Est qui marquaient, à en croire la légende, la frontière avec le terrifiant pays de Leng. Selon eux, l'absence de chats dans la région s'expliquait par la proximité de ce plateau hanté. Tous regrettaient amèrement l'absence de ces sympathiques créatures dans leurs foyers. Ils refusèrent cependant de parler du mystérieux désert de pierres qui s'étendait loin au nord de la ville. À chaque fois que Carter évoquait le sujet, ils éludaient ses questions.

Trois semaines ou presque après que le sommet enneigé du Mont Aran eut disparu à l'horizon, la première bande de terre fut repérée par la vigie. Il s'agissait d'une côte accidentée mais suffisamment large pour appartenir à une île, qui s'élevait brutalement au-dessus du niveau de la mer. Carter demanda aux marins de quoi il s'agissait mais ceux-ci lui répondirent que ce lieu n'avait pas de nom. Ils lui apprirent toutefois que les bateaux avaient tendance à éviter ce rocher en raison des sons terrifiants qui s'en échappaient à la nuit tombée. Le soir, Carter put se rendre compte par lui-même des hurlements qui provenaient de l'intérieur des terres. Il se félicita que les marins ne souhaitent pas accoster.

Deux jours après avoir croisé le **rocher sans nom**, le bateau repéra une ligne de montagnes au nord-est. Il s'agissait manifestement de la Barrière de Pics, qui séparait Inquanok et Leng. Au fil des heures, la côte apparut et en milieu d'après-midi, les dômes et les tours de la cité du crépuscule d'**Inquanok** devinrent visibles à leur tour. Derrière le grand brise-lame d'onyx qui protégeait le port, des jetées garnies de navires étaient hérissées le long de la côte, bien au-delà des murs de la ville. Carter aperçut des navires marchands en provenance de Thraa et de la lointaine Mnar, sans doute venus pour acquérir le précieux onyx du nord. De nombreux navires en teck typique d'Inquanok déchargeaient leurs précieuses cargaisons, ramenées de ports lointains. Il découvrit également des légions d'esclaves aux yeux bridés. Les marins lui apprirent qu'ils venaient des pics gris entre Inquanok et Leng.

Les esclaves d'Inquanok, les hommes courtauds aux yeux bridés, appartenaient selon toute vraisemblance à l'horrible race des **Tchos-Tchos.** Ceux-ci s'étaient probablement aventurés depuis les Contrées du Rêve en quittant leurs terrains de chasse habituels près de Leng, dans le Monde de l'Éveil. Les Tchos-Tchos sont connus pour adorer Chaugnar Faugn, censé résider sur le plateau. Même si leur dieu n'est pas présent dans les Contrées du Rêve, il ne fait aucun doute qu'ils ont amené leurs croyances avec eux. Les Tchos-Tchos auraient une ville appelée **Alaozar**, cachée dans les terres de **Leng**. Les Obscénités Jumelles de Lloigor et Zhar résident sous la ville, dans les entrailles du plateau.

Le grand prêtre muvien d'Ythogtha, **Zanthu**, est parti pour le plateau après la destruction de son pays. Le religieux a trouvé la mort, mais sa tombe se trouverait quelque part dans la région. Certains de ses suivants sont peut-être restés sur place pour répandre le culte d'Ythogtha. Des rumeurs circulent également sur la présence de l'épouvantable culte de Ghatanothoa sur le plateau. Nyogtha, la Chose Qui ne Devrait pas Être, apparaît de temps à autre sous la **tour noire de Leng**. Cette tour se trouve à proximité de l'ancien monastère de pierre et projette chaque soir une lumière bleutée sur la voûte céleste.

Les sherpas népalais connaissent de nombreuses légendes sur les abominables hommes des neiges de Leng, qu'ils appellent les mi-go. Ils croient que les mi-go ont creusé loin sous la surface de la Terre pour explorer les royaumes de K'n-Yan et de Yoth. Il est possible qu'ils aient trouvé un passage vers les Contrées du Rêve en passant par Leng ou par les Tombeaux de Zin.

Les murs bas de la ville sont littéralement criblés de portes, chacune dotée d'une arche fabuleuse qui s'élève bien au-dessus de la muraille. Ces arches comportent toutes le visage sculpté d'un dieu. Ces œuvres d'art rappelèrent naturellement à Carter celui du Mont Ngranek, bien loin au sud. Les maisons et les autres bâtiments de la ville montaient souvent plus haut que les murs d'enceinte. Les constructions étaient souvent de haute taille et comportaient de nombreuses fenêtres. Elles étaient recouvertes de parchemins et d'arabesques d'or incrusté. Pour la plupart, ces bâtiments

étaient surmontés par des dômes qui s'achevaient par des pointes. Les autres supportaient de somptueuses ziggourats. Tous étaient faits de la même matière : cet onyx sombre et si précieux, que les hommes d'Inquanok extrayaient des montagnes au nord.
Les rues étaient faites de la même matière. En se promenant, Carter constata que certaines étaient larges et droites, tandis que d'autres étaient étroites et sinueuses. Sous le ciel du nord, les allées lui parurent sombres et mal éclairées. Les portes et les façades étaient couvertes de superbes incrustations dorées. Il vit des balcons sculptés et des fenêtres aux vitres de cristal. Il débouchait de temps à autre sur de vastes places remplies de piliers noirs et de statues d'hommes et de créatures fabuleuses. Souvent, le spectacle qui s'offrait à lui le long des trottoirs était troublant et d'une beauté à couper le souffle.
Carter remarqua qu'à certains intervalles sonnait une cloche située dans un temple au sommet d'une colline en centre-ville. Un écho envoûtant de cornes, de violes et de voix basses lui répondait systématiquement. Enfin, de hautes flammes s'élevaient d'une série de brasiers installés tout autour du temple. Quand la cloche s'agitait dans un concert de sons et de flammes, les habitants d'Inquanok cessaient immédiatement leurs activités, jusqu'à ce que l'écho du dernier bruit ait fini de résonner.
Carter passa la nuit en compagnie du capitaine du navire qui l'avait conduit à **Inquanok**. Ensemble, ils firent la tournée des tavernes de marins. Il crut reconnaître le **marchand aux yeux bridés** de Dylath-Leen dans l'une d'entre elles, mais celui-ci disparut avant que Carter n'ait eu le temps de l'interroger. Les autres clients lui apprirent qu'il était arrivé dans la matinée avec plusieurs yaks chargés d'œufs de Shantak.
Le lendemain, Carter remonta tranquillement les sombres ruelles qui menaient au temple à seize faces consacré aux Grands Anciens. Le beffroi se détachait contre le ciel au sommet de son dôme aplati. Sa cloche sonnait à intervalles irréguliers. Carter dépassa le temple et poursuivit sa route jusqu'au palais du **Roi voilé** d'Inquanok. Il traversa la grande arche noire et entra dans les jardins royaux. Il s'arrêta un instant pour admirer la végétation qui s'étendait devant lui, dont la beauté dépassait de loin tout ce qu'il avait pu voir dans les Contrées du Rêve.

Le Roi Voilé n'est qu'un dirigeant, mais ses lois sont réputées pour leur sévérité. Les voleurs ont la main coupée, les escrocs se voient confisquer tous leurs biens, les violeurs sont dénudés et bannis de la ville. Enfin, les assassins sont livrés aux prêtres, sans qu'on ne les revoie plus jamais. On ne sait pas grand-chose du Roi Voilé et de ses prêtres car leurs visages sont toujours dissimulés derrière un masque ou un voile. Les habitants ne s'interrogent pas à ce sujet. Les choses sont comme elles sont. Il y a bien longtemps, le roi se promenait sans voile. C'était un homme décadent, qui ne respectait pas les dieux. Quand les premières histoires à propos de la grande carrière d'onyx, que les hommes attribuaient aux dieux, lui revinrent aux oreilles, il s'esclaffa. Il quitta son palais le jour même pour en avoir le cœur net. Il resta absent longtemps.
Le peuple commença à redouter que son roi n'ait offensé les dieux. Peut-être l'avaient-ils enlevé pour le punir ? Finalement, le roi revint, mais il était transformé. Il portait un voile et était accompagné du premier des prêtres. Il fit savoir que les dieux lui avaient parlé et lui avaient fait comprendre ses erreurs. En pénitence de son orgueil, lui et ses successeurs devraient porter le voile. Il annonça également que ses nouveaux prêtres seraient en charge de la bonne tenue des rites qui plaisaient aux dieux. Il édicta un certain nombre de lois et sous la direction de ses prêtres, il établit l'emploi du temps qui régentait les étranges rites de la cité.
Personne ne doutait un instant que l'homme qui était revenu des montagnes était bien le roi. Il avait la même voix et connaissait des choses que lui seul pouvait savoir. D'autre part, les habitants de la ville n'étaient pas du genre à remettre en cause les décisions de leur roi. Il en est donc ainsi depuis des temps immémoriaux. Les Rois Voilés ont changé au fil des ans, mais personne ne connaît les règles de succession, à l'exception des prêtres. Si les résidents d'Inquanok connaissaient la vérité, ils se révolteraient et massacreraient leur roi. Les dieux n'interfèrent pas car les prêtres respectent les rites plus quelques autres, moins orthodoxes.
Poursuivant sa route vers la partie nord de la ville, Carter loua un yak et franchit la Porte des Caravanes. Il avançait vers le Nord, parmi les champs labourés au milieu desquels se tenaient de curieuses maisons en forme de dômes. Le matin du deuxième jour, il arriva dans le village d'**Urg**. La grande route bifurquait vers l'Ouest, en direction de Selarn et de la lointaine Vornai. La quête de Carter ne le menait pas vers ces villes, mais plus loin au nord, le long de petites routes fréquentées par les chercheurs d'onyx d'Inquanok. Les terres qui s'étendaient au-delà d'Urg abritaient davantage de roches que de moissons. Même les animaux se faisaient rares. Les quelques voyageurs et fermiers qu'il croisa lui transmirent d'inquiétants récits sur les montagnes qui s'élevaient à sa droite et par-delà lesquelles était censé se trouver le pays de Leng.
Plus Carter progressait vers le Nord et plus les nuages nocturnes lui semblaient briller d'une lumière plus intense. Le quatrième jour, il dépassa la dernière carrière d'onyx et pénétra dans une région où pratiquement personne ne s'aventurait. Le chemin se fit plus étroit et plus escarpé à mesure qu'il escaladait les montagnes d'onyx. Les corbeaux et son yak étaient devenus ses seuls compagnons. Il finit par atteindre le bout du sentier. À sa gauche, un vaste espace s'ouvrait sur les falaises. Il reconnut la gigantesque **carrière des dieux**. Il était certain que la pierre avait été tirée de l'endroit où elle reposait il y a une éternité par une force extérieure. Il se demanda s'il pourrait identifier les marques laissées par le burin du titan en question. La carrière s'étendait à perte de vue sur plus d'un kilomètre et demi. Des sons que Carter fut incapable d'identifier provenaient du fond du puits. D'après les rumeurs, ils étaient produits par les terribles **urhags**.
Les urhags ne sont pas les seules créatures malfaisantes à habiter les régions du nord. Sous les montagnes orientales qui séparent Inquanok et Leng s'étend le pays appelé **Luz**. Telles des dents pourries, les montagnes grises sont creuses. Les maigres bêtes de la nuit s'élancent fréquemment des cavernes les plus hautes. Celles originaires de la région ne servent pas Nodens, mais les **Seigneurs de Luz**. Les voyageurs capturés par les maigres bêtes de la nuit sont emportés dans les airs jusqu'à la cour de Luz pour être présentés aux maîtres de ce royaume. Les Seigneurs de Luz sont une race de sous-hommes dégénérés dont l'origine restera à jamais inconnue. Ces créatures se font passer pour les prêtres et les rois d'Inquanok. Seuls les prisonniers jugés utiles sont autorisés à vivre.
Les Seigneurs de Luz occupent le sommet d'une étrange pyramide de reproduction qui comprend également les citoyens de **D'Haz** et le **Grand ossuaire dhole**, deux zones voisines sous leur juridiction.

Les carcasses des dholes morts sont placées dans des filets et traînées jusqu'à D'Haz. Là, les femelles des parasites humanoïdes qui vivent accrochés aux dholes sont parquées, tandis que les cadavres sont évidés. La chair est utilisée pour nourrir les vers d'url. Les prisonniers humains sont conduits ici et contraints de s'accoupler avec les horribles femmes-tiques. Le résultat de ces unions contre nature sont les semi-hommes de D'Haz. Lorsqu'un homme n'est plus en mesure de se reproduire ou s'il refuse de s'exécuter, il est emmené dans l'ossuaire dhole. À leur tour, les semi-hommes sont contraints de s'accoupler avec les vers d'url pour produire de nouveaux Seigneurs et Dames de Luz. Personne ne sait comment ce cycle bestial a débuté et sans doute est-il préférable que ce savoir demeure interdit. En occupant le poste de **Roi voilé d'Inquanok**, les Seigneurs de Luz perpétuent le cycle à travers leur politique de bannissement des violeurs.

Le yak de Carter s'enfuit sans crier gare et disparut le long de la piste qui s'éloignait au nord. Carter tenta bien de le rattraper, mais il ne tarda pas à comprendre qu'il avait été lui-même pris en chasse. Sa fuite éperdue l'entraîna d'un monde inconnu à un autre. Il finit par atteindre le désert rocheux de l'autre côté des montagnes. Éclairé par la faible lueur de l'horizon, il aperçut une forme qu'il prit tout d'abord pour une chaîne de montagnes noires. Mais en observant plus attentivement, il discerna d'autres détails : il s'agissait en fait d'énormes formes sculptées aux corps semblables à ceux d'hyènes et dont les têtes doubles étaient couronnées de mitres. Il remarqua également un énorme nuage de shantaks qui s'élevait de ces **gardiens du Désert Glacé** pour voler dans sa direction. Comprenant qu'il était perdu, il se retourna pour savoir qui l'avait pris en chasse : il reconnut le marchand aux yeux bridés de Dylath-Leen. Celui-ci l'obligea à monter sur un Shantak et sauta à sa suite. La créature ne tarda pas à décoller et le marchand la dirigea vers l'est, en direction des montagnes de Leng.

Après avoir traversé les montagnes, le Shantak vola plus bas et Carter put voir les sombres vallées qui servaient d'habitat naturel aux **araignées de Leng**, connue pour leur couleur pourpre et leur taille gigantesque. D'après la rumeur, ces créatures étaient liées au dieu Atlach-Nacha. Certaines théories attribuent à ces monstrueux arachnides les restes fossilisés des enfants d'Atlach-Nacha dans le Monde de l'Éveil.

Derrière les vallées peuplées d'araignées, Carter distingua d'étranges villages de pierre construits autour de bûchers. Des créatures qu'il prit tout d'abord pour des hommes dansaient près des flammes. À mesure que le Shantak approchait, il se rendit compte de son erreur. Leurs pieds en forme de sabots, les petites cornes sur leurs têtes et leurs bouches trop larges les rapprochaient des créatures qui naviguaient sur les galères noires de bêtes lunaires. Carter trembla en pensant que Leng était connu des amas informes qui vivaient sur la face cachée de la Lune.

Les **hommes de Leng** ou Lengites, comme on les appelait parfois, habitaient les Contrées du Rêve depuis leur création. Leur seule et unique ville, **Sarkomand**, avait autrefois été aussi puissante qu'Inquanok ou Thraa. Ils régnaient sans partage sur la plupart des terres désolées du Nord bien avant que les premiers rêveurs n'apparaissent sur les rives de ce qui allait devenir Inquanok. Ils avaient mené de grandes guerres contre les araignées pourpres dans les vallées près de Leng, au point de les repousser loin du plateau. Si leur civilisation n'avait pas eu à subir les assauts des bêtes lunaires, ils auraient peut-être fini par étendre leur influence à toutes les Contrées du Rêve.

L'arrivée des **bêtes lunaires** avait changé la donne. Elles étaient venues en quête de la tombe d'**Oorn**, la compagne de leur dieu **Mnomquah**. Ils la découvrirent sous la capitale de Sarkomand. Les bêtes lunaires avaient derrière elles la puissance des Dieux Très Anciens, contre laquelle les habitants de Leng ne pouvaient rien. Dans un premier temps, les bêtes lunaires utilisèrent les **hommes de Leng** comme nourriture mais à mesure que les hommes peuplaient les Contrées du Rêve, elles trouvèrent d'autres usages pour leurs esclaves. Désormais, les hommes de Leng servent d'intermédiaires entre leurs maîtres lunaires et la race humaine.

Les Lengites sont aussi fourbes qu'intelligents. L'idée même de loyauté leur est étrangère, sinon dans leurs rapports avec les **bêtes lunaires**, dont ils ont une peur bleue. Mentir ou sacrifier des membres de leur propre famille pour assurer leur survie ne leur pose aucun problème. Ceux qui ne sont pas directement au service des bêtes lunaires restent sur le **plateau de Leng**. Ils vivent dans d'étranges villages de pierre où ils élèvent de répugnantes créatures semblables à du bétail et cultivent des champs malsains. Chaque Lengite porte la marque de la bête lunaire à laquelle il appartient sous la forme de tatouages rituels sur le dos et sur les bras. Ils comprennent pour la plupart le langage des bêtes lunaires. Les hommes de Leng aiment torturer leurs victimes. La rumeur leur prête des pratiques cannibales. Toutefois, personne n'est jamais revenu de Leng pour confirmer ou infirmer ces théories.

Le shantak finit par se poser au cœur du plateau. Carter mit pied à terre devant un petit bâtiment dépourvu de fenêtres, au centre d'un cercle de monolithes grossiers. Il savait qu'il se trouvait devant le fameux **monastère préhistorique**, où résidait le **Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire**. L'ignoble marchand poussa Carter devant lui. Compte tenu de la présence du Shantak, celui-ci comprit qu'il n'avait guère le choix. À l'intérieur, les murs étaient recouverts d'images décrivant l'histoire de la civilisation de Leng : sa naissance, son expansion et sa chute face aux bêtes lunaires.

Pendant un laps de temps impossible à définir, Carter suivit le marchand aux yeux bridés à travers les couloirs sinueux de cette structure atroce, jusqu'à ce qu'ils débouchent sous un vaste dôme. En regardant autour de lui, Carter découvrit que les murs étaient couverts de bas-reliefs aussi repoussants que dérangeants. Le centre de la pièce était dominé par un puits circulaire entouré de six autels de pierre aux taches suspectes. Le gouffre s'enfonçait dans les profondeurs de Leng jusqu'aux Tombeaux de Zin, bien au-delà de toute région sensée des Contrées du Rêve.

De l'autre côté du puits une estrade de pierre soutenait un trône d'or sur lequel siégeait une silhouette mystérieuse. La créature portait des vêtements jaunes couverts d'étranges symboles rouges. Son visage était en outre dissimulé par un masque. Carter trouva son corps flasque et mou, ce qui lui indiqua qu'il se trouvait certainement en présence du Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire. Lentement, la silhouette tira une flûte de sa manche et commença à jouer. Beaucoup de gens s'imaginent à tort que le prêtre qui ne doit pas être décrit et la **Chose au Masque Jaune** ne sont qu'une seule et même entité. La chose est l'une des très nombreuses formes de Nyarlathotep. Le grand prêtre du monastère de Leng appartient à l'ordre de Nyarlathotep et s'habille de façon à ressembler à l'une des manifestations de son dieu.

Lorsque l'un des gants de la créature commença à glisser, Carter aperçut la chair qui se cachait en dessous. Il comprit immédiatement qu'il se trouvait en présence de l'une des créatures en forme



de crapaud qu'il avait croisées sur la Lune et auxquelles les hommes de Leng obéissaient servilement. Carter en profita pour pousser le marchand dans le puits et saisissant sa lanterne, il fila à toute jambe. Sans réfléchir, il traçait sa route au hasard dans l'espoir de pouvoir échapper au prêtre monstrueux. Perdu dans les entrailles du monastère, privé de toute source de lumière, Randolph Carter finit par basculer dans une ouverture pratiquée à même le sol, qui le plongea vers des ténèbres encore plus profondes.

Il se réveilla au pied d'une falaise, entouré des ruines d'une ville très ancienne. Une myriade de scènes répugnantes avaient été gravées le long de la paroi, autour d'une ouverture en forme d'arche. Cette porte faisait office d'entrée vers les profondeurs sombres qu'il venait de traverser. Au prix d'un petit effort d'observation, il remarqua des murs abîmés et des colonnes en ruines aussi loin que portait son regard. À travers les rues fissurées, des touffes d'herbes maladives cherchaient à se frayer un chemin vers la faible lumière, en quête de nourriture. Deux rangées de colonnes s'étendaient devant lui de part et d'autre d'une vaste avenue désormais encombrée de rebuts.

La rue déboucha sur une grande place ronde surplombée par deux énormes statues taillées dans la diorite. Les œuvres d'art représentaient deux lions ailés qui, curieusement, ne semblaient pas avoir subi les outrages du temps. Ils se tenaient de chaque côté d'un escalier qui descendait dans les profondeurs de la terre. En repensant aux scènes qu'il avait observées sur les murs de l'horrible monastère, Carter comprit qu'il se trouvait dans les ruines de la fameuse **Sarkomand**, l'ancienne capitale du pays de Leng.

En compagnie d'une véritable armée de goules et de maigres bêtes de la nuit, Randolph Carter fit route vers le Nord. Il traversa à nouveau les pics gris infranchissables qui séparaient Inquanok et Leng, il survola le désert de pierres et il échappa à la poursuite des **Gardiens du désert glacé**, avant de pénétrer dans un royaume de nuit éternelle. Le soleil n'y brillait jamais et les frontières du temps et de l'espace y étaient déformées au-delà de la perception naturelle.

Carter traversa cette région, toujours accompagné de son escorte, pendant un temps qui lui parut se compter en heures. Ils finirent par apercevoir une lueur à l'horizon. À mesure que le groupe approchait, la lumière s'élevait toujours plus haut au point de se confondre avec une étoile. Malgré la faible luminosité, Carter put discerner les formes de tours surmontées de dômes et de bâtiments étranges au sommet d'une gigantesque montagne. Au milieu de ces structures titanesques, Carter réalisa que la lumière provenait d'un énorme château, dont les proportions dépassaient de loin l'échelle humaine. Le bâtiment était entièrement fait d'onyx. Il était si vaste qu'il aurait fallu tout l'onyx d'Inquanok pour construire une seule tour. Randolph Carter venait enfin de découvrir le pic de **Kadath l'Inconnue**, la demeure des dieux. Malheureusement, celle-ci était inoccupée. Seul le messager des Autres Dieux, **Nyarlathotep**, était là pour accueillir Randolph Carter au terme de sa quête. Il se présenta sous sa forme humaine : un jeune homme élancé, habillé à la façon des pharaons égyptiens. Fidèle à lui-même, il se montra chaleureux à l'égard de Carter tout en travaillant secrètement à sa perte. Au sein des forces des ténèbres dans les Contrées du Rêve, Nyarlathotep était celui qui bénéficiait de la plus grande liberté de mouvement. Il pouvait apparaître n'importe où, sous un grand nombre de formes. Chacune avait cependant ses avantages et ses inconvénients.

Nyarlathotep est le plus puissant des serviteurs des Dieux Extérieurs. Il supervise toutes leurs machinations ici-bas. Sa première tâche consiste à « protéger » les Grandes Entités. Bien entendu, cette protection n'a rien à voir avec une quelconque bienveillance de la part de ces dieux maléfiques vis-à-vis de leurs congénères terrestres. Ils semblent plutôt vouloir préserver les Grandes Entités jusqu'à ce que leurs propres protégés, les Grands Anciens, puissent prendre leur revanche sur eux.

Les aventures de Randolph Carter dans les Contrées du Rêve ne s'arrêtent pas là. Toutefois, nous laissons au lecteur le soin de se plonger dans la nouvelle de Lovecraft intitulée La Quête onirique de Kadath l'Inconnue *pour découvrir comment Randolph Carter a pu échapper au sombre destin que lui réservait Nyarlathotep.*

INDEX GÉOGRAPHIQUE DES CONTRÉES DU RÊVE

Exploration des pays qui forment les Contrées du Rêve,
y compris le Monde de la surface, le Monde souterrain et les Mondes au-delà.

Si le voyage de Randolph Carter dans les Contrées du Rêve est l'occasion
de découvrir de nombreuses destinations passionnantes, il n'est en rien exhaustif.
Vous trouverez donc ci-après un aperçu de la géographie des Contrées du Rêve.



Le Monde de la surface

De vastes continents couvrent la surface des Contrées du Rêve et abritent toutes sortes de cultures. Aux côtés des deux mers et d'un certain nombre d'îles, ils forment le Monde de la surface des Contrées du Rêve. Ce monde se trouve à la fois sous la Lune et au-dessus du Monde souterrain. Pour plus de clarté, ce chapitre le divise en cinq régions : l'Est, le Nord, Oriab, les mers et l'Ouest. Le Nord et l'Ouest font en réalité partie du même continent, mais ils sont séparés par une large bande de terre inexplorée et de hautes montagnes. La partie consacrée aux mers s'intéresse aux îles et aux mers des Contrées du Rêve, à l'exception d'Oriab, qui nous a paru suffisamment riche pour mériter un traitement spécifique.

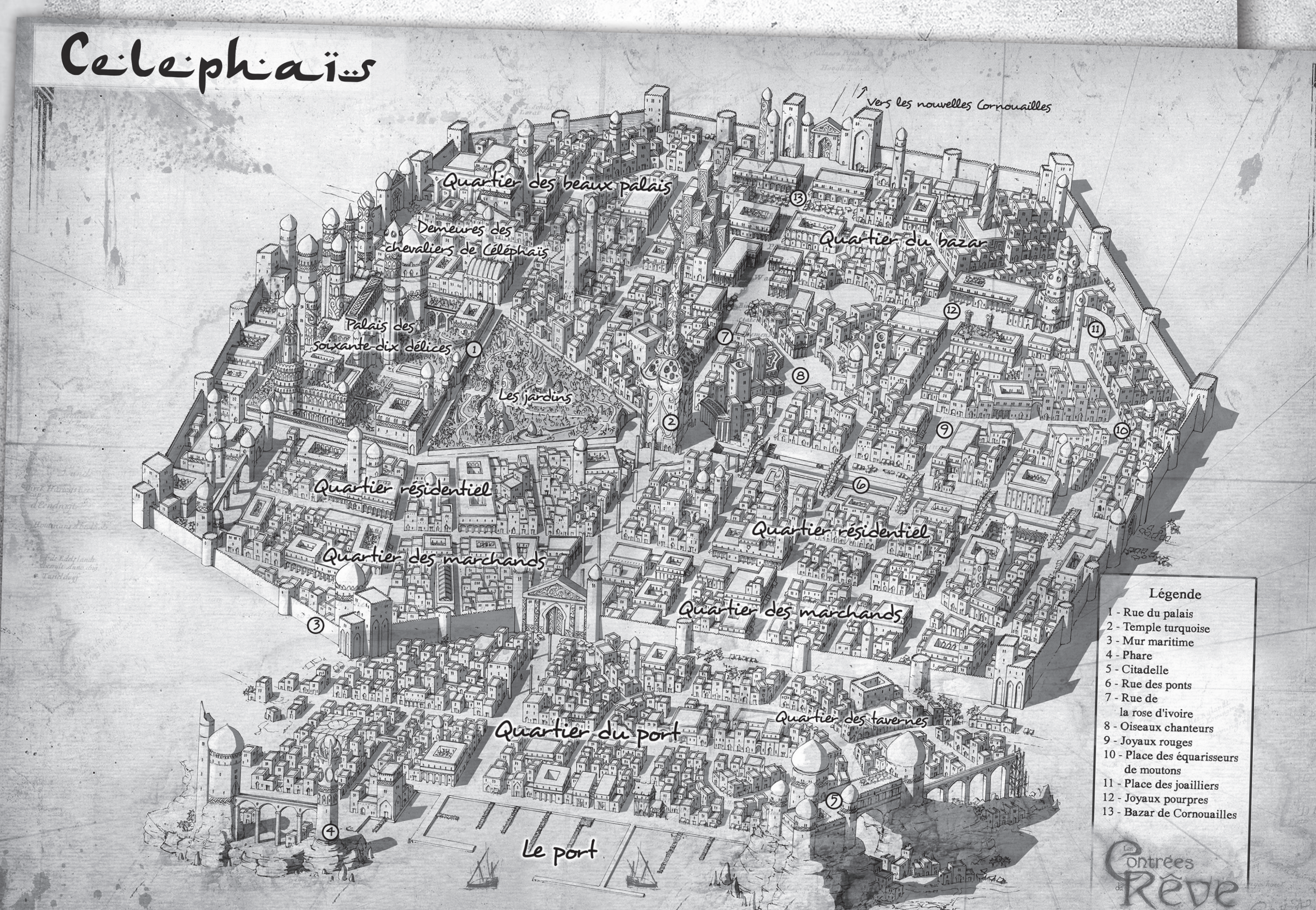
L'Est

L'Est se compose principalement de terres désolées. Seules quelques villes survivent le long de la côte occidentale. Le continent se prolonge loin vers l'Est. Il faudrait environ une année de voyage pour atteindre le Pays de Mhor, avant la fin du monde.

ARAN, MONT : Le mont Aran se trouve sur l'autre rive de la Naraxa par rapport à Céléphaïs, sur les terres d'Ooth-Nargai. Son sommet est recouvert de neiges éternelles. Les habitants d'Ooth-Nargai ne récoltent pas les fruits sur les ginkgos qui poussent au pied de la montagne. En effet, dans ce royaume oublié du temps, les fruits que l'on cueille ne reviennent jamais. L'escalade du pic du mont Aran est interdite, comme c'est le cas pour beaucoup d'autres sommets des Contrées du Rêve. Beaucoup croient en effet que les dieux s'y rendent pour danser, comme c'est le cas à Lerion ou Hatheg-Kla. La réalité est toutefois bien différente. Les dieux ne viennent pas sur le mont Aran car ils en ont peur. Un homme vit tout en haut de la montagne, juste en dessous de la frontière des neiges éternelles. Il ne porte pas de nom et personne ne connaît son existence à Ooth-Nargai, à l'exception du Roi Kuranes. Il sculpte dans la glace les visages et les formes de ceux qui montent pour le rencontrer. Dans son royaume enneigé, ces sculptures vont toujours par paires. Il est d'un abord plutôt amical et raconte volontiers que son père et le père de son père fabriquaient des statues de glace au sommet du mont Aran avant lui. Ses sculptures sont très réalistes et présentent des poses bien différentes. L'une paraît toujours détendue, tandis que l'autre semble terrifiée.

Dès qu'il rencontre quelqu'un, le sculpteur sur glace commence toujours à réaliser sa statue, sans attendre sa permission. À mesure qu'il avance, les parties du corps de son modèle involontaire deviennent froides et s'engourdissent. Il explique que tous ses modèles sont d'anciens habitants d'Ooth-Nargai qui se sont lassés de la vie. En quête de repos, ils ont commencé à escalader la montagne. C'est précisément ce qu'offre le sculpteur : le repos. Dans toute sa collection, une seule statue est unique, celle du Roi Kuranes. Même les Grandes Entités pourraient être changées en glace par la magie du sculpteur. C'est la raison pour laquelle elles évitent cette montagne.

CÉLÉPHAÏS : La ville a été bâtie à l'extrémité du royaume d'Ooth-Nargai. Le pays tout entier a été créé à partir des rêves du Roi Kuranes, le plus grand rêveur de l'histoire de la Terre. Ici comme à Sona-Nyl, le temps n'a pas de prise. Il existe toutefois une différence : à Sona-Nyl, les habitants échappent aux ravages du temps ; à Ooth-Nargai, le temps n'existe pas. Les routes et les maisons ne s'abîment pas, les saisons ne passent pas, les gens ne vieillissent pas et ne meurent pas. Les investigateurs peuvent revenir à Ooth-Nargai après des années d'absence. Ils auront l'impression d'être partis la veille. Cette notion du



temps est difficile à appréhender pour les étrangers. Les journées s'enchaînent, les gens mangent et dorment, des charrettes de nourriture arrivent des champs et sont vendues au marché, des bateaux et des caravanes vont et viennent, mais Ooth-Nargai et ses habitants restent les mêmes. Ils restent toujours les mêmes.

Il arrive que quelque chose change, mais une fois ce changement intervenu, rien ne bouge. Les fleurs ne fanent pas, mais elles ne produisent pas non plus de nouvelles pousses. Les blessures ne guérissent pas, si ce n'est par magie. Aucun enfant ne vient au monde dans les frontières du royaume (ce qui ne signifie pas qu'il n'y a aucun enfant à Ooth-Nargai, mais ils sont nécessairement nés ailleurs et ils ne grandiront pas tant qu'ils demeureront ici). On ne produit pas de vin à Ooth-Nargai car la fermentation ne peut avoir lieu. Les hommes peuvent influer sur le monde ; ils peuvent construire des maisons, tuer des ennemis ou couper des arbres. Mais tout ce qui requiert une participation active du temps est ici impossible. Ooth-Nargai est un pays où le temps est en suspens, contrairement à Sona-Nyl où les habitants ne vieillissent pas et ne meurent pas. Il est conseillé au Gardien de ne pas pousser trop loin ce concept étrange. Il est, par exemple, possible de cuisiner. Mais globalement, les choses demeurent telles qu'elles sont, sauf intervention d'une force extérieure autre que le temps lui-même.

Les rues de Céléphaïs sont larges et pavées d'onyx. Bien entendu, la pierre ne paraît jamais usée ou fêlée. Les vastes maisons sont faites d'argile et blanchies à la chaux. Elles ressemblent donc à celles que l'on trouve au Moyen-Orient, dans des villes comme Le Caire ou Bagdad. Certaines tours se terminent par des minarets de bronze ou de cuivre. Elles arborent toujours à leur sommet des fanions de couleurs vives. Le palais en cristal de rose des Soixante-Dix Délices abrite les tours les plus grandes et les plus minces, ainsi que les fanions les plus vifs.

C'est ici que vit le Roi Kuranes, qui règne sur Ooth-Nargai. Il n'y a que dans un pays oublié du temps comme Ooth-Nargai qu'une structure peut être construite à partir d'un matériau aussi délicat. Le palais se trouve derrière des murs de quartz poli et couvre plusieurs hectares. Le bâtiment principal compte soixante-dix pièces, chacune dédiée à un plaisir différent. Les vingt-neuf premières sont réservées au divertissement de ceux qui viennent rendre visite au roi. La salle du trône est installée dans la trentième chambre. Chaque pièce est plus somptueuse et magique que la précédente. Les quarante chambres restantes sont réservées au roi et à ses invités personnels. La soixante-dixième salle se trouve au sommet de la plus haute tour. De là, le roi peut embrasser tout le pays du regard. En effet, quoi de plus délicieux pour un roi que la richesse et le bonheur de ses sujets ?

Le roi Kuranes règne également sur l'île de Serannian. L'ensemble des terres appartenant à Kuranes font partie des Six Royaumes.

Au centre de Céléphaïs, le Temple Turquoise de Nath-Horthath abrite quatre-vingts prêtres auréolés d'orchidées. Aucun d'entre eux n'a moins de dix mille ans.

Il existe également une antenne de la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve à Céléphaïs.

Par-delà les portes orientales de la ville se trouve la ville de Cornouailles-sur-mer. Le roi Kuranes y a construit une église romane et un petit village de pêcheurs typique des Cornouailles afin de lui rappeler son pays natal, qui lui est désormais interdit. L'église romane est située juste à l'extérieur du village. Le son de ses cloches résonne dans les vallées et les vallons. Les pierres tombales installées dans la cour portent les noms des ancêtres de Kuranes. Lui-même réside parfois dans un manoir de style gothique au cœur du village.

COLLINES TANARIENNES : Les collines tanariennes bordent la partie terrestre du royaume d'Ooth-Nargai. La Naraxa prend sa source dans ce relief mystérieux, dont on dit qu'il abrite de nombreuses créatures fantastiques. La légende veut aussi qu'il abrite en son sein des entrées secrètes et interdites vers le Monde de l'Éveil et d'autres régions oniriques. Il s'agit en réalité de points de passage vers les profondeurs qui séparent les Contrées du Rêve et le Monde de l'Éveil. Il est possible que ces terres touchent également d'autres royaumes.

CORNOUAILLES-SUR-MER : Voir Céléphaïs.

GAK : Cette ville est sise à l'intérieur des terres, près du désert où les os rongés des chimères sont éparpillés. Gak est connue pour ses soies élégantes et ses épices exotiques, dont certaines ont des effets magiques sur ceux qui les ingèrent.

HAZUTH-KLEG : Cette ville délabrée et miteuse abrite des ruelles tortueuses et des maisons insalubres. Ses tours de basalte s'élèvent vers le ciel, comme pour implorer les dieux. Pourtant, personne dans cette cité n'adore des divinités dignes de ce nom. Plusieurs temples sont alignés de part et d'autre de la rue du Panthéon, tous consacrés à des dieux improbables auxquels peu de gens rendent hommage. C'est une ville à oublier et la plupart des voyageurs préfèrent l'éviter. Elle n'a pas de dirigeant ni de lois, ce qui en fait le paradis des contrebandiers, des voleurs et des esclavagistes. Les galères noires de Leng comptent parmi les rares navires à y faire escale. Hazuth-Kleg ne compte qu'un seul habitant célèbre : la Sorcière Skaa. Elle vit dans une maison délabrée de la rue du Panthéon.

Le temple des Désirs Inassouvis se trouve juste en face de chez elle. Ce petit bâtiment est entièrement fait d'onyx. Sa petite porte en fer a été conçue de façon à ressembler à une masse grouillante de serpents aux yeux d'améthyste. Comme tous les autres lieux de culte de la rue, l'entrée du temple est éclairée par deux petites lanternes, qui projettent une lueur rouge et blafarde. Personne ne sait qui a construit ce lieu. Il n'y a pas de prêtres et pourtant, le temple a toujours été là de mémoire d'habitant. Seule Skaa sait ce qui se cache derrière la porte aux serpents qui garde l'entrée de ce temple car elle est la seule à avoir pénétré à l'intérieur et à en être revenue.

L'intérieur du temple est encore plus sombre et pervers que le reste de la ville. Il contient l'un des royaumes du rêve interdits qui alimentent le plus de fantasmes. Même de grands érudits comme Atal ne l'évoquent jamais ouvertement. Il s'agit de la Ville Qui N'Apparaît sur Aucune Carte. Contrairement à ce que son nom indique, elle est bien présente sur les relevés dont certains astronomes fous se servent pour étudier les étoiles chaotiques bien au-delà de notre monde. Le temple abrite une sombre réflexion de l'extérieur de la ville. Des maisons de guingois, penchées les unes sur les autres, bordent les rues, qui ressemblent presque à des tunnels. Dans ce royaume de cauchemar, ce qui tient lieu de ciel est donc pratiquement invisible. Si la ville est à l'air libre, le soleil ne perce jamais. Il règne en permanence une pénombre menaçante. Une étoile solitaire et blafarde parcourt le ciel et porte un regard désabusé sur ce qui se produit au-dessous. Certaines rues débouchent sur de vastes cours aux pierres couvertes de restes d'anciens symboles astrologiques et de noms de démons mineurs. Skaa s'y rend pour prier son dieu et rencontrer Nyarlathotep, lorsque celui-ci la convoque. L'entrée s'effectue beaucoup plus facilement que la sortie. La nature des créatures qui résident dans de tels lieux est laissée à l'appréciation du Gardien.

ILEK-VAD : Au-delà des Terres Interdites se trouvent les grandes cascades de verre. La fabuleuse ville d'Ilek-Vad a été bâtie au sommet.

Cette ville-État, qui fait partie intégrante des Six Royaumes, est connue pour sa puissance et sa richesse. En raison de sa situation géographique, elle s'impose à la vue de tous ceux qui s'en approchent. Le seul moyen d'accéder à la cité est de passer par les tunnels creusés dans les falaises. Pour ce faire, il faut passer par la mer cerenarienne.

Au pied des falaises, le port d'Ilek-Vad a été creusé dans une gigantesque caverne. Pour pénétrer dans l'enceinte de la cité, il faut d'abord passer par ici. Le port est défendu par les habitants d'Ilek-Vad et par les résidents des Labyrinthes des Gnorri, avec lesquels le roi d'Ilek-Vad entretient d'étroites relations. Il se raconte qu'une grande partie de la richesse de la ville proviendrait des gnorri, qui apporteraient le butin collecté dans les navires coulés directement au roi.

Au sein de la cité fortifiée, célèbre pour ses nombreuses tourelles et son architecture merveilleuse, le palais des arcs-en-ciel abrite les appartements du roi. Ses tours à facettes sont taillées en forme de prisme, de façon à ce que les rayons du soleil matinal forment des arcs-en-ciel en les frappant. Les jeux de lumière se réverbèrent du palais jusque dans les plaines les plus basses. Le roi y réside toute l'année, en compagnie de ses conseillers et de ses gardes. Il ne quitte sa somptueuse ville de verre et d'arcs-en-ciel qu'une fois par an, pour se rendre dans son extraordinaire palanquin au temple de Kiran, dans le royaume d'Oukranos. La ville haute a été construite tout autour du palais. Les habitants d'Ilek-Vad s'y promènent au milieu de superbes rues de verre poli, entourées de jardins luxuriants et de charmantes fontaines.

À l'instar d'un iceberg, la partie visible d'Ilek-Vad ne représente qu'une partie de sa superficie totale. Dans les falaises creuses, un véritable dédale de couloirs fait office de fondations pour la ville haute. La grande majorité de la population réside en fait dans ces cavernes. La lumière qui leur parvient est largement filtrée par l'épaisseur du verre des falaises. Le résultat ressemble sans doute beaucoup à ce que connaissent leurs alliés Gnorri qui vivent sous le niveau de la mer. Les marchands et leurs familles vivent aux niveaux inférieurs, tandis que les habitants les plus riches et les plus influents s'installent le plus haut possible. Toutefois, tous sont autorisés à se rendre dans la ville haute en haut des cavernes. Aucun citoyen n'est jamais maltraité, quel que soit son statut social.

LABYRINTHES DES GNORRI : Célèbres pour leurs barbes, les Gnorri vivent dans la mer cerenarienne, près de la côte d'Ilek-Vad. Leurs habitations ressemblent à des labyrinthes de corail. Ils servent de pièges à poissons, mais sont également conçus pour dérouter leurs ennemis aquatiques comme les profonds ou leurs rejetons, les hommes des mers. Les Gnorri sont généralement pacifiques. Ils se contentent de vivre de l'océan en récoltant des algues et des poissons autour d'eux. Ils peuvent cependant devenir de féroces guerriers en cas de besoin. Ils font de très bons artisans, qui fabriquent de merveilleux objets à partir du corail et des coquilles qu'ils trouvent sur leur domaine. Ils les échangent ensuite avec les habitants de la terre contre d'autres objets qu'ils jugent utiles. Les Gnorri n'ont pas de langage écrit, mais ils possèdent un langage bien à eux. Ils l'enseignent parfois aux habitants de la surface mais en général, ils préfèrent apprendre la langue humaine.

LHOSK : Il s'agit d'un port sur la mer cerenarienne. Lhosk se distingue par ses larges tours, ses toits pentus et ses rues venteuses. Ses embarcadères sont faits de teck et ses pêcheurs sont tous coiffés d'un turban. Les plages alentour sont faites de sable blanc, tandis que ses navires arborent des voiles teintes en rose. Les araignées rondes et dorées ainsi que les mouettes sont communes dans la région. La ville prospère principalement grâce au commerce et à la pêche. Les commerçants viennent même de la lointaine Sona-Nyl pour échanger avec les habitants de Lhosk.

MHOR, PAYS DE : C'est la région la plus orientale des Contrées du Rêve. Il faut compter un an de voyage depuis Hazuth-Kleg pour l'atteindre. Les habitants des Contrées du Rêve n'en savent que peu de choses, à l'exception de quelques sites bien précis comme la Vallée-qui-est-la-Nuit et la Tour de Xiurhn.

MONASTÈRE DE YUTH : Au pied des collines tanariennes, les moines aux crânes jaunes se consacrent aux différents dieux des Contrées du Rêve. Ils ne font pas de différence entre le bien et le mal. Ils adorent toutes les divinités. Ils entretiennent des autels dédiés à N'tse-Kaambl et Nyarlathotep, mais observent aussi les rites d'Azathoth et Ariel. Les moines ne quittent jamais leur monastère, ce qui ne les empêche pas de posséder de vastes connaissances sur les Contrées du Rêve. Ils ont également en leur possession une amulette qu'ils consacrent à N'tse-Kaambl. Rares sont ceux qui connaissent ses pouvoirs, mais les moines la prêtent de temps à autre. Afin d'éviter que cet artéfact ne soit volé ou perdu, ils ont utilisé un puissant enchantement qui leur permet de le rappeler instantanément à eux, quel que soit le lieu des Contrées du Rêve dans lequel il se trouve.

NARAXA, RIVIÈRE : Cette rivière d'Ooth-Nargai coule sous le célèbre pont de pierre de Céléphaïs. Calmes et tranquilles, ses eaux claires franchissent plusieurs petites cascades depuis sa source dans les collines tanariennes.

NITHY-VASH : Cette petite ville se compose de cottages modestes et de nombreux entrepôts. Elle vit principalement de la pêche et du commerce. Le seul temple connu de Sthood se trouve à Nithy-Vash. Il se présente sous la forme d'un bâtiment sans prétention en pierre doté de grandes portes de bronze toujours fermées. Il se trouve au bout de l'allée des temples. Les habitants de Nithy-Vash l'évitent et son existence n'est guère connue en dehors des frontières de la ville. Cette situation convient aux prêtres de Sthood car leur office est consacré à protéger l'humanité de l'attention de Sthood. Nithy-Vash abrite aussi Yah-Vho, un sculpteur de renom surnommé le Faiseur de Dieux, et Getech, un célèbre marchand.

OOTH-NARGAI, PAYS D' : Les terres s'étendent depuis la merveilleuse cité de Céléphaïs, sa capitale, jusqu'aux collines tanariennes. Le pays est également traversé par la Naraxa.

RINAR : Les murs et les bâtiments de cette ville sont faits de grands blocs d'agate mousseuse, incrustée de cuivre. Ce port, comme tant d'autres, entretient des relations suivies avec Céléphaïs. Rinar se distingue surtout par son quartier commerçant et son temple des Grandes Entités, qui domine le boulevard des processions.

TERRES INTERDITES : Ces terres infernales sont criblées de volcans, de lacs de feu et de créatures étranges et inconnues. Elles avoisinent le Monde de l'Éveil en plusieurs endroits et sont responsables de nombreuses disparitions sur Terre. À chaque journée passée dans les Terres Interdites, les visions incompréhensibles et improbables coûtent 1/1D6 points de Santé mentale. Le roi Kuranes de Céléphaïs a interdit à quiconque de voyager dans cette région. Tout rêveur surpris à l'orée de cette région est emprisonné, à regret.

TOUR DE XIURHN : Cette grande tour de pierre se dresse au milieu de la Vallée-qui-est-la-Nuit. Xiurhn vit à l'intérieur. Cet être mystérieux est le gardien de la Gemme d'Incommensurable Valeur.

VALLÉE-QUI-EST-LA-NUIT : Cette profonde vallée se situe au-delà de la crête qui marque la frontière orientale du monde. Pendant la journée, Nuit, l'Autre Dieu, y réside. La nuit, la Horde Nocturne se répand sur toutes les Contrées du Rêve pour propager les maléfices de son maître sur son chemin. La tour de Xiurhn se dresse au milieu de la vallée.

VILLE OÙ IL NE FAIT PAS BON ENTRER : Cette cité en ruine se trouve dans le désert au-delà de Gak. Ses portes évoquent de façon assez désagréable les dents de quelque créature gigantesque dépassant du sable. Rares sont ceux qui s'y sont aventurés à en être revenus.

VILLE QUI N'APPARAÎT SUR AUCUNE CARTE : Il s'agit d'un royaume magique à l'intérieur du temple des Désirs Inassouvis de Hazuth-Kleg. Voir Hazuth-Kleg.

ZULAN-THEK : Cette cité autrefois puissante se trouve à la frontière des Terres Interdites, au bout de la piste des caravanes de Gak. Par crainte de Nuit, ses habitants gardaient leurs portes et leurs fenêtres closes dès la tombée du jour, de peur de voir entrer les sinistres ombres. Ils redoutaient également leurs morts, qu'ils plaçaient dans de grandes cryptes souterraines creusées sous la plaine à l'extérieur de la ville. Leur prudence était justifiée mais n'a pas suffi à les protéger. Un nécromancien du nom de Zhosph réussit un jour à échapper à la prison de ses os en décomposition. Il passa un marché avec Nuit. En échange de la prolongation de son existence, il s'engageait à livrer la ville de Zulan-Thek à son nouveau maître. Il le fit sans regret, car les habitants de la cité l'avaient fait exécuter pour le punir de ses recherches impies.

C'est ainsi que le sort des citoyens de Zulan-Thek fut scellé. Nuit pénétra dans la ville et se délecta de leurs âmes terrorisées. Il ne reste plus aujourd'hui de Zulan-Thek que quelques ruines et les cryptes. Les hippogriffes gravés dans le bois de grandes portes de pierre, dissimulées derrière un rideau de lierres et d'herbes, marquent l'entrée des souterrains. Au-delà de cette entrée, un escalier débouche sur un labyrinthe de passages tortueux, d'arches basses et de sombres caveaux.

Ces derniers abritent les os des morts de Zulan-Thek. Pour la plupart, il s'agit de gens simples, mais un grand nombre de sorcières et de nécromanciens ont aussi été enterrés ici car les habitants de la ville n'appréciaient guère leurs recherches. Il arrive que d'autres nécromanciens s'y rendent ou y envoient leurs agents car on dit que la poussière de ces restes aurait des propriétés utiles à certains rituels magiques. En dehors des rats et des scarabées, personne n'habite ces lieux inhospitaliers. Même les wamps à pieds rouges les évitent.

Le seul résident permanent de ces couloirs à jamais plongés dans les ténèbres est une créature oubliée, enfermée dans une chambre particulière par les premiers sextons de Zulan-Thek. Elle vit derrière une portée cachée, que seule trahit le trait de lumière qui se glisse par en dessous. L'occupant de cette pièce se signale auprès de tous ceux qui approchent en frappant ses griffes putréfiées contre l'intérieur de sa prison. Les visiteurs seraient bien avisés de laisser cette créature à son sort car elle n'a pas été nourrie depuis des siècles.

Le Nord

Le long de la côte méridionale du Nord, un espace de civilisation parvient à subsister malgré le froid intense. Au-delà de cette petite bande de vie, le Nord est un lieu dangereux.

ALAOZAR : Cette ville tcho-tcho se trouve dissimulée loin dans le plateau de Leng.

BAIE DE BENNA : Cette bande côtière s'étend le long du continent nord. C'est dans cette région que l'on trouve les plus vastes ruines gnorri de toutes les Contrées du Rêve : des kilomètres carrés de murs de pierre qui s'élèvent plusieurs mètres au-dessus du niveau de la mer à marée haute. Une partie de ce labyrinthe abandonnée se trouve à ciel ouvert, tandis que l'autre est abritée par un toit. Les petits bateaux qui s'aventurent dans ces grottes étroites se retrouvent donc parfois éclairés, parfois dans le noir et d'autres fois plongés dans une obscurité impénétrable. Quelques courageux rêveurs ont exploré une partie de ce gigantesque labyrinthe.

Une telle structure avait certainement une fonction précise, mais personne n'a réussi à déterminer laquelle et les Gnorri refusent d'en parler avec les étrangers. Les marins qui passent à proximité les nuits de pleine lune affirment avoir vu des Gnorri nager à proximité du bâtiment, mais personne ne sait dans quel but.

BANOF : Cette vallée de l'ancien Lomar est visible depuis les plus hautes chambres de la tour de guet de Thapnen.

BARRIÈRE DE PICS GRIS : Il s'agit de la chaîne de montagnes qui sépare Inquanok de Leng. Les royaumes souterrains de Luz, les Profondeurs de D'haz, les Grand ossuaire dhole et le puits des Choses Inconnus se trouvent en dessous.

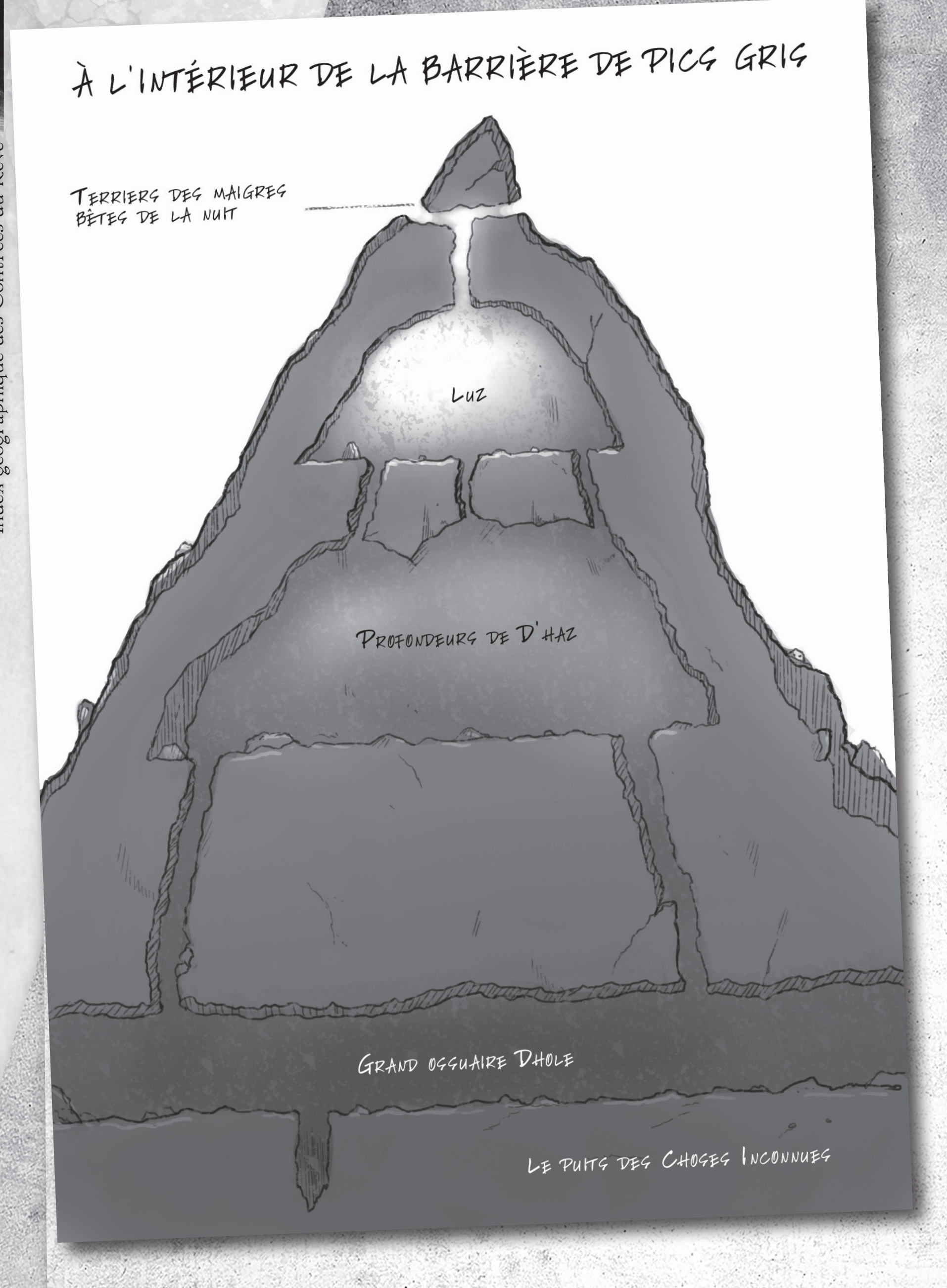
CARRIÈRES D'ONYX : Les carrières d'onyx d'Inquanok sont très actives. Au-delà des carrières humaines à l'ouest d'Urg s'ouvre un puits gigantesque de sept kilomètres de large, quinze kilomètres de long et trois kilomètres de profondeur. Ses parois portent encore la marque de coups de burin trop larges pour avoir été l'œuvre d'un être humain. La pierre qui a servi à la construction de Kadath provient de cette carrière. Un chemin escarpé relie Urg aux collines près de la Carrière Géante, entre des falaises infranchissables. La route s'arrête abruptement à l'orée du précipice, de sorte qu'un voyageur distrait ou imprudent pourrait tout à fait basculer. Les humains redoutent la Carrière Géante, car celle-ci est fréquentée par les shantaks et les urhags.

Autres sites en surface

LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE DES CONTRÉES DU RÊVE : Cette structure magique possède des entrées dans les villes de Céléphaïs, Dylath-Lee, Hazuth-Kleg, Ilek-Vad, Inquanok, Kadatheron, Theelys, Thorabon et Ulthar. Elle se présente sous la forme d'un grand bâtiment circulaire doté de 52 couloirs remplis de livres, qui se rejoignent vers le centre. La bibliothèque est confiée au soin de Tukor, un citoyen de Thorabon, et de Nodar, son assistant originaire d'Ulthar.

LES SIX ROYAUMES : Cette partie des Contrées du Rêve comprend les royaumes de Skaï, d'Ilek-Vad, d'Ooth-Nargai & Serranian, d'Oukranos, le califat de Cuppar-Nombo et les principautés de Kled.

Quelques survivants de Golthoth parcourent encore les Six Royaumes. On les appelle les Rôdeurs Sombres, un surnom qu'ils ne doivent pas à leurs actions mais à leur couleur de peau. Ils errent de ville en ville et de village en village, en pratiquant des activités assez proches de celles des gitans du Monde de l'Éveil. Ils sont dirigés par leur grand prêtre, qui porte un curieux chapeau surmonté de deux cornes et d'un disque doré. Lorsqu'ils arrivent en ville dans leurs caravanes colorées, il règne une atmosphère de carnaval. Les vagabonds disent l'avenir, racontent des histoires, chantent, dansent et rendent la vie des personnes qu'ils croisent un peu plus excitante l'espace de quelques heures. Descendants du peuple de Golthoth, ils vénèrent des dieux à têtes d'animaux. Malheur à ceux qui chercheraient à les blesser ou à les tromper, car ces dieux endormis ont le sommeil léger et possèdent de grands pouvoirs. On dit que ce peuple a joué un rôle significatif dans la loi interdisant de tuer les chats d'Ulthar. Quoi qu'il en soit, les Rôdeurs Sombres ne franchissent jamais les portes d'Ulthar. Ils ne s'étendent jamais sur les raisons de ce choix auprès des étrangers.



CHÂTEAU DES GRANDES ENTITÉS : Le château d'onyx des dieux des Contrées du Rêve se trouve au sommet de Kadath l'Inconnue. Cette structure titanesque n'a été aperçue que par une poignée de rêveurs, dont le plus célèbre n'est autre que Randolph Carter.

Les innombrables salles et couloirs de Kadath sont réellement sans limites et lorsque les dieux s'y trouvent, ils ne manquent jamais de s'extasier sur leur beauté. Chaque dieu a sa propre tour dans l'enceinte du fort. Chacune de ces tours est conçue pour flatter les goûts de son propriétaire. Par exemple, la tour de Karakal contient la Salle des Pierres Fluides, tandis que celle de N'tse-Kaambl est emplie d'une lumière si vive qu'elle paraît insupportable aux simples mortels. Le château lui-même sert de point de rencontre pour les différents dieux, qui en partagent la propriété. Aucun d'entre eux n'y réside de façon permanente ou n'exerce d'autorité particulière. Souvent, les dieux s'y regroupent pour débattre ou se quereller à un sujet ou à un autre, quand ils ne reçoivent pas de visiteurs comme Randolph Carter.

Si l'une des divinités doit résoudre une affaire privée avec un de ses adorateurs ou souhaite pratiquer un enchantement, il le fait normalement dans sa propre tour.

DÉSERT GLACÉ : Ces terres isolées protègent Kadath des regards du reste des Contrées du Rêve. Sur des dizaines de milliers de kilomètres, on ne trouve guère que des rochers recouverts de glace. Le mont Kadath se trouve à l'extrémité nord des Contrées du Rêve terrestres. D'énormes bêtes informes et sans nom parcourent ces terres désolées.

Le jour ne se lève jamais sur les terres froides. Le temps s'y écoule de façon étrange. Les jours peuvent passer en quelques heures et les heures s'étirer pendant des jours.

DIAKOS : Désormais en ruines, cette ville est tombée aux mains des Inutos durant l'invasion de Lomar.

GARDIENS DES TERRES DÉSOLÉES : Ces gigantesques silhouettes présentent des corps d'hyènes et des têtes jumelles couronnées par des mitres. Leurs pieds reposent sur le Désert de Roche, mais le sommet de leurs mitres perce les nuages. Ces gardiens silencieux sont disposés en demi-cercle entre les montagnes orientales et les terres inconnues à l'Ouest. Elles couvent de leurs regards aveugles le paysage qui s'étend au nord et au-delà.

Surnommées les Sentinelles des Terres Désolées, ces statues ne sont pas de simples sentinelles de pierre. Elles ont été placées là par Nyarlathotep pour guetter le passage vers les Terres Froides, qui mènent à Kadath. Si les hordes de shantaks qui font leurs nids sur ces géants de pierre ne suffisent pas à arrêter ceux qui s'aventurent si loin au nord, les gardiens y pourvoiront. En effet, les statues sont vivantes. Si un explorateur particulièrement intrépide ou ingénieux parvenait à surmonter tous les obstacles, ces monstruosités minérales s'éveilleraient de leur sommeil sans âge. Ceux qui encourent leur courroux n'ont pratiquement aucun espoir de survivre.

GRAND OSSUAIRE DHOLE : Voir Luz.

INQUANOK : Cette cité septentrionale est célèbre pour ses carrières d'onyx. Ses dômes en forme de bulbes et ses extraordinaires tours d'onyx sont visibles depuis la mer. Le Temple des Dieux Très Anciens et ses seize facettes se dressent au sommet d'une colline au centre de la ville, entourés par les murs circulaires de la grande place. Sept rues différentes y mènent, comme les rayons d'une roue. Chaque rue débouche sur le jardin du temple par un grand porche semblable à ceux installés aux portes de la ville. Les arches présentent toutes un visage gravé en leur sommet.

Les portes du temple sont toujours ouvertes et les visiteurs sont libres d'aller et venir dans les jardins à toute heure. Clairsemées de petites fontaines et de mares, les allées du jardin serpentent parmi la végétation et desservent des autels consacrés à des divinités plus modestes. Chacune des sept portes donne sur une grande allée qui mène à l'une des sept autres portes du temple. Ces portes-ci restent fermées, sauf lorsque les prêtres en sortent. De petites loges étrangement conçues sont posées près de chaque porte. Les habitants de la ville ne s'y rendent jamais.

Lorsque la cloche sonne, les portes du temple s'ouvrent silencieusement. De chacune d'entre elles sort une rangée de sept prêtres encapuchonnés. Ce sont les prêtres du Roi Voilé. Chaque religieux porte à bout de bras un bol d'or duquel s'élève une étrange

vapeur. Une musique s'échappe des curieuses loges placées près des portes tandis qu'aux frontières du temple, les flammes des brasiers s'élèvent vers le ciel. Les colonnes de prêtres avancent rapidement le long des allées. Elles pénètrent dans les loges et n'en ressortent plus. Il se murmure que les prêtres retournent au temple par des passages souterrains. On dit même que les escaliers de ces loges mènent à des profondeurs que les habitants de la ville ne soupçonnent pas. Enfin, quelques rares personnes laissent entendre que ces prêtres ne sont pas humains. Toute personne qui assiste à la procession des prêtres **perd 0/1D4** point de Santé mentale.

Par-delà la colline sur laquelle le temple a été construit, s'élève une autre colline, encore plus haute, sur laquelle se dresse le palais du Roi Voilé. Les routes qui y conduisent sont pentues et étroites, à l'exception d'une grande rue qui contourne la colline avant d'atteindre les portes principales. Le roi et sa suite descendent parfois cette route à dos de yaks ou dans des chariots tirés par des yaks. La plupart des allées qui escaladent le flanc de la colline ne sont rien d'autre que des escaliers construits entre les maisons. Les nombreux contreforts et les dômes du palais s'élèvent majestueusement au-dessus de la ville et dominent même le temple des Dieux Très Anciens.

Le jardin qui borde le palais abrite de nombreuses allées d'onyx et des treillages dorés sur lesquels poussent des arbres en fleurs. On y trouve également des statues de marbre veiné si réalistes qu'elles en paraîtraient presque vivantes, des fontaines remplies de poissons lumineux tirés des profondeurs de la mer et de hautes colonnes sur lesquelles des oiseaux colorés interprètent les plus doux des airs. Le jour, les visiteurs peuvent arpenter librement les jardins, mais personne n'est admis dans le château. Aucun être vivant n'a aperçu l'intérieur du palais, mais la rumeur prétend que le grand dôme central abrite le plus monstrueux des shantaks. Ceux qui regardent trop longtemps ou trop intensément ce dôme font souvent des cauchemars, qui leur seraient adressés par la créature.

ISHARA : Cette petite ville est à peine plus grande qu'un village. Elle ne doit son existence qu'à la présence alentour de plusieurs mines d'or. Deux frères jumeaux sont à sa tête, les ducs d'Ishara, qui n'ont guère de considération pour leurs sujets. Leurs demeures princières ont été construites à une extrémité de la ville, tandis que l'autre partie ne vaut guère mieux qu'un bidonville. Ceux qui viennent travailler dans les mines ne tardent pas à découvrir qu'ils sont entièrement soumis aux caprices des ducs. En effet, ceux-ci contrôlent les mines, mais aussi toutes les importations et les exportations sur leur domaine. Ils font donc payer les mineurs en permanence : pour leurs outils, la nourriture, les taudis dans lesquels ils vivent et même les haillons qu'ils portent dans les mines. Le voyage vers Ishara ne coûte pas cher, mais il est pratiquement impossible d'en repartir.

KAAR, PLAINE DE : Cette plaine glacée est traversée par des caravanes de yaks. Les villes de Selarn et Vornai se trouvent sur son territoire. L'étrange Maison du Ver se dresse sur une colline, à l'extérieur des murs de Vornai.

KADATH DANS LE DÉSERT GLACÉ : Le château des Grandes Entités se trouve au sommet de cette montagne. Il a été construit à partir de l'onyx de la carrière géante près d'Inquanok. Kadath se trouve loin au nord de Leng, où les Contrées du Rêve terrestres croisent deux Contrées du Rêve extraterrestres. Kadath est entourée par une chaîne de montagnes plus petites. Une vallée relie directement Kadath aux Contrées du Rêve. L'entrée de cette vallée est gardée par une série de montagnes sculptées en forme de statues. Randolph Carter est le premier rêveur à avoir découvert le véritable emplacement de Kadath.

KADIPHONEK, MONTAGNE : Il s'agit d'un pic situé de l'autre côté du plateau de Sarkia par rapport au Mont Noton, à Lomar. Une caverne secrète au cœur de la montagne permet d'accéder au fameux « cœur de Kadiphonek », un rocher en forme de cœur qui brille d'une lumière rouge et bat à un rythme inhumain. Il ne fait aucun doute que cette montagne abrite d'autres curiosités.

LELAG-LENG : Cette ville est dangereusement proche de la base du plateau de Leng. Elle est peuplée par les Tcho-Tcho, un peuple qui aurait passé des accords malsains avec les sinistres créatures de Leng. Ils font parfois commerce d'une soie volumineuse et particulièrement agréable mais la plupart des gens redoutent de faire affaire avec les marchands de Lelag-Leng car chacun sait qu'il n'existe pas de mûriers aux alentours de la ville. Lelag-Leng est dirigée par un grand sorcier.

LENG, PLATEAU DE : Les gens sains évitent cette terre battue par les vents. On ne sait pas grand-chose du mystérieux pays de Leng, mais toutes les rumeurs rivalisent de détails horribles. Des petites huttes de granite et des villages sont disséminés un peu partout sur le plateau. Des semi-hommes y vivent. Un énorme monastère se trouve au sommet du plateau. Un seul être y réside : le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire. Dans l'ensemble, le bâtiment est en ruine, mais les murs intérieurs tiennent toujours debout. Ils sont décorés de fresques représentant les demi-hommes de Leng et leur histoire.

Le plateau est traversé par de nombreux tunnels, dont un qui mène aux ruines de Sarkomand. On raconte que d'autres passages conduisent vers d'autres époques, d'autres planètes ou d'autres dimensions. Des shoggoths et d'autres horreurs abominables pullulent dans les profondes cavernes de Leng et veillent sur le Sceau des Anciennes Connaissances.

Une grande tour, appelée la Tour noire de Leng ou le Phare de Leng, se dresse au milieu du plateau. Chaque nuit, un rayon de lumière part de son sommet vers les cieux. Nyogtha apparaît parfois dans le puits creusé sous la structure.

On pense que le plateau de Leng existe au carrefour de plusieurs dimensions. Il touche le Monde de l'Éveil en Antarctique et en Asie. La cité perdue de Yian-Ho serait un héritage de Leng. La rumeur prétend qu'elle se trouve en dessous de New York ou de l'Asie. Compte tenu de la nature de Leng, il est possible qu'elle se trouve en deux endroits à la fois. Cette ville est à l'origine de nombreux artéfacts comme l'étrange horloge qui trône dans la salle d'attente d'Étienne-Laurent de Marigny, à La Nouvelle-Orléans.

LOMAR, PAYS DE : Le pays de Lomar existait autrefois dans le Monde de l'Éveil. Ses habitants ont fui les terres de leurs ancêtres pour échapper à l'avancée de la calotte glaciaire. Les Lomariens étaient de grands hommes d'État, des savants, des guerriers, mais leur sagesse et leur force ne pouvaient pas les sauver du froid qui venait du nord. Alors que la glace prenait possession de leur dernière ville, ils furent attaqués par une race d'hommes appelés les Inutos. Belliqueux et féroces, ils ne laissèrent aucune chance à leurs ennemis et effacèrent toute trace de leur civilisation. Les Lomariens survivants fuirent dans les Contrées du Rêve. Ils emportèrent avec eux leur savoir et les *Manuscrits Pnakotiques*, dont le dernier exemplaire est actuellement détenu par Atal d'Ulthar. Ils se disséminèrent aux quatre coins des Contrées du Rêve et finirent par se fondre parmi les peuples qu'ils rencontrèrent.

La version de Lomar qui existe dans les Contrées du Rêve est la création onirique du dernier survivant de cette civilisation perdue dans le Monde de l'Éveil. Alors que les Inutos rassemblaient leurs forces pour prendre d'assaut la dernière forteresse lomarienne, les défenseurs se préparaient pour la bataille. Seul l'un d'entre eux demeura dans la plus haute tour de guet, afin de s'assurer que les Inutos n'emprunteraient pas de passages secrets pour traverser les montagnes. Tandis qu'il commençait sa garde, un sortilège étrange fut lancé sur lui. Il sombra immédiatement dans un sommeil profond. Quand il se réveilla, il découvrit que le Monde de l'Éveil avait profondément changé. Mais son esprit n'était pas resté inactif durant tout ce temps. Dans ses rêves, Lomar vivait toujours. Grâce à lui, le monde de Lomar et ses habitants réapparurent à l'extrémité nord des Contrées du Rêve, tels qu'ils avaient existé dans le monde de l'Éveil, 26 000 ans auparavant.

Du fait de son éloignement, Lomar n'a que peu de contacts avec le reste des Contrées du Rêve. Ses habitants n'ont rien contre les visiteurs, mais ils ne les accueillent pas très chaleureusement non plus. Les Lomariens sont grands et minces, ils ont le teint clair, des yeux en amande et des nez francs. Ils ne connaissent pas grand-chose aux divinités des Contrées du Rêve, auxquelles ils préfèrent leurs étranges dieux de glace et de tempêtes. Les caravanes qui relient Vornai à Lomar sont rares car l'itinéraire nécessite de passer par Ishara. De plus, Lomar n'est guère commerçant. Qui plus est, la ville ne compte pas de ports dignes de ce nom pour attirer les navires. Plus généralement, les Lomariens mènent une existence paisible sur le plateau de Sarkia et ne manifestent guère d'intérêt pour ce qui se passe au-delà des frontières de leur pays.

LUZ : Ce pays caverneux situé sous la Barrière de Pics Gris est gouverné par les Seigneurs de Luz. La partie supérieure du pays est occupée par les terriers des maigres bêtes de la nuit. En dessous de Luz s'étend une région connue sous le nom de Profondeurs de D'haz. L'unique accès à ces Profondeurs est gardé en permanence par les Seigneurs, afin d'éviter que leurs sujets ne prennent la fuite. D'haz est peuplé par des créatures surnommées les demi-hommes de D'haz. Ils partagent leur habitat avec les immondes vers d'url, qu'ils élèvent conformément aux ordres de leurs maîtres de Luz. Une région similaire à la vallée de Pnath s'étend plus bas encore : le Grand ossuaire dhole. On raconte que le puits des Choses Inconnues s'enfonce encore plus profondément dans les ténèbres.

MAISON DU VER : Bien avant que les premières pierres de la plus vieille maison de Vornai n'aient été posées, une colline voisine abritait un cercle de cinq pierres placées de façon à former les branches d'une étoile. Il s'agit en fait du Grand Signe, disposé là par N'tse-Kaambl elle-même pour éloigner les Grands Anciens endormis des Contrées du Rêve. Cette information n'est cependant connue de personne ; même les prêtres de Vornai l'ignorent. Les habitants de Vornai ont toujours évité ce lieu car on dit que des démons vivent à l'intérieur du cercle. On y trouve en réalité la Maison du Ver, où réside le Vieil homme à qui personne n'aime parler.

À l'intérieur de la maison, on trouve une grande salle pentagonale dotée d'une grande cheminée et d'une table pentagonale, suffisamment vaste pour accueillir plusieurs personnes. Toute la pièce est encombrée de tentures pourpres et d'épais tapis pourpres. Le signe des anciens est présent partout : sur les tentures, les tapis, la table, les chaises...

Une arche de pierre couverte de visages étranges de créatures hybrides et d'étoiles ouvre sur un long escalier de pierre qui descend vers les profondeurs de la terre. Ces marches conduisent à un royaume nocturne rempli de couloirs et de porches trop étroits pour laisser passer un être humain. Les Dieux Très Anciens eux-mêmes ont fini par oublier ceux qui vivent dans ces couloirs.

Le couloir principal mène à une chambre dans laquelle se trouvent cinq autres pierres disposées autour d'un très vieil autel. Derrière, une caverne aux limites invisibles s'ouvre sur l'obscurité. Cette chambre est dominée par un puits si large que l'on n'en voit pas l'autre bord. Une lumière verdâtre et malsaine irradie des profondeurs pour éclairer la chambre. C'est ici que repose la terreur sans nom qui effrayait les Dieux Très Anciens. C'est la raison pour laquelle N'tse-Kaambl a apposé son Grand Sceau sur ce lieu. C'est aussi à cause d'elle que le vieil homme doit monter à jamais la garde, protéger la maison et ses pierres sous peine de voir la créature souterraine se réveiller et tenter de se libérer. La nature exacte de cet être est également laissée à l'imagination enfiévrée du Gardien, mais il y a fort à parier que cette créature est aussi terrifiante et puissante que les Dieux Extérieurs.

MONASTÈRE PRÉHISTORIQUE : Voir Leng.

NOTON, MONT : Ce pic fait partie de l'ancien royaume de Lomar. Les Inutos se sont servis d'une passe située à son pied pour envahir le plateau de Sarkia.

OLATHOE : Cette cité de marbre appartient au royaume perdu de Lomar. Elle est bâtie sur le plateau de Sarkia, célèbre pour sa beauté. Rares sont les voyageurs à s'y rendre, mais ceux qui l'ont visitée ne tarissent pas d'éloges sur sa beauté.

PROFONDEURS DE D'HAZ : Voir Luz.

PUITS DES CHOSES INCONNUES : Le puits des Choses Inconnues est dissimulé dans les profondeurs de la terre, plus bas encore que le Grand ossuaire dhole. C'est ici que vit l'immonde Abhoth. Dans cette région oubliée du Monde souterrain, le Dieu Extérieur vomit ses enfants, les fameuses « choses inconnues ». Ces créatures sont toujours en guerre avec les dholes de l'Ossuaire. Chaque camp se nourrit de la chair de ses ennemis vaincus.

SARKIA : C'est le plateau du pays de Lomar.

SARKOMAND : Pendant dix mille ans, cette ville s'est élevée fièrement entre les falaises et la mer cerenarienne, jusqu'à ce que les bêtes lunaires n'abattent ses tours. Les murs de la cité abritaient six grandes portes, chacune gardée par un sphinx de pierre installé au sommet de son arche. Les portes donnaient sur de larges avenues, qui menaient toutes à la place centrale. Là, les lions jumeaux de diorite gardaient l'entrée du Grand Abysse du Monde souterrain. Un autre réseau de tunnels relie Sarkomand au Monastère Préhistorique, sur le plateau de Leng. Bien plus anciens encore que les ruines de Tyrhhia, tous ces bâtiments sont désormais à l'abandon.

Sarkomand n'est pas complètement abandonnée. Le site abrite encore le repaire d'Oorn, l'ignoble compagne de Mnomquah. Elle réside dans une structure aux allures de temple, manifestement construite à partir des débris avoisinants. Le temple d'Oorn se résume à un mur bas et circulaire, percé d'une entrée en forme d'arche. Un puits profond se trouve au centre du cercle. Ses bords sont lisses et polis et ressemblent à une perle, tant par leur couleur que par leur texture. Oorn hante les profondeurs de ce puits. Elle sent l'énergie vitale de tous ceux qui s'approchent du bord. Elle dévore avidement toutes les créatures qu'elle parvient à attirer dans son antre. Son temple fait l'objet de visites de la part des prêtres des bêtes lunaires et de leurs esclaves de Leng à chaque pleine lune. Ils apportent généralement avec eux des sacrifices mais, en l'absence d'humains, les hommes de Leng font parfaitement l'affaire.

SELARN : Cette ville toute de bois et de brique paraît souvent étrange aux voyageurs, comme si elle n'était pas vraiment là. Une grande route commerciale la relie à Inquanok. Le prince qui dirige la ville ne se soucie pas vraiment des événements mystérieux qui se déroulent dans ses murs. Pourtant, on rapporte que des rues ou des bâtiments apparaissent au milieu de nulle part ou que des créatures osseuses organisent de bruyantes parades en plein cœur de la nuit.

URG : Cette petite ville minière est sise non loin d'Inquanok. Les seules personnes qui y vivent sont des mineurs d'onyx et quelques marchands. Ils sont pour la plupart grossiers et querelleurs. En outre, personne ne s'aventure de nuit dans les rues, par crainte des maigres bêtes de la nuit. Urg n'a pas de gouvernement à proprement parler. Les marchands qui gèrent les mines font la loi.

VORNAI : Cette ville de fermiers ressemble par son architecture à Inquanok, même si l'onyx y est beaucoup moins présent. Elle est cependant entourée d'un mur d'onyx, construit à partir des pierres des carrières d'Inquanok. Le mur d'enceinte comporte huit portes, qui débouchent toutes sur de larges avenues. Bien moins peuplée que sa puissante voisine, la cité de Vornai est considérée comme la dernière ville humaine. Elle possède elle aussi son lot de palais et de temples aux dômes aériens. De riches marchands, de puissants seigneurs et des prêtres dévots y résident. Vornai n'est pas aussi sourcilleuse qu'Inquanok dans son respect des rites religieux, mais il faut dire qu'elle n'est pas dirigée par un Roi Voilé. Le maire de Vornai a pour nom Qorth, un homme prudent et superstitieux qui ne prend jamais la moindre décision sans avoir consulté ses cinq augures. Les prêtres de Vornai adorent tous les dieux des Contrées du Rêve, à commencer par leur déesse tutélaire, N'tse-Kaambl. C'est aussi le terminus de la route commerciale qui part d'Inquanok et la seule ville à entretenir une liaison directe avec Ishara. Au-delà de la Porte des Brouillards, on peut apercevoir une colline solitaire, sur laquelle se dresse la Maison du Ver.

ZOBNA : Ce royaume ancestral a abrité les premiers Lomariens. Fuyant l'avancée de la calotte glacière, les hommes ont migré vers Lomar, écartant les Gnophkehs primitifs qui se dressaient sur leur chemin.

Oriab

Oriab est une petite île de la mer méridionale, qui abrite une civilisation dynamique. Elle compte deux grandes villes : Baharna au nord et Andahad au sud. Les autres habitants vivent dans de petits hameaux ou des villages le long des côtes, le plus souvent sur la face nord de l'île.

ANDAHAD : Relativement modeste comparée à Baharna, cette ville est d'une taille comparable à celle d'Ulthar. Andahad se distingue surtout par la richesse de son port. Située à l'extrémité sud d'Oriab, elle dispose d'un accès à d'énormes quantités d'une lave bien différente de celle que l'on trouve sur les flancs du mont Ngranek. De plus, les eaux près d'Andahad regorgent de vie marine. La cité s'enorgueillit de son statut d'ultime bastion de la civilisation au sud des Contrées du Rêve. Certains de ses marins les plus audacieux racontent avoir vu des Colonnes de Granite au sud, considérées comme les équivalents des Colonnes de Basalte à l'Ouest. Personne ne sait ce qui se trouve au-delà, ni même si ces piliers existent vraiment.

BAHARNA : L'entrée de la baie de Baharna est marquée par les deux phares jumeaux, Thon et Thal. Plus loin, on peut apercevoir le mât d'un ancien navire naufragé qui s'élève hors des eaux sales du port. Les premiers débarcadères se trouvent à près de cinq cents mètres.

Le porphyre est un élément incontournable de l'architecture locale, des quais aux plus hautes terrasses de la ville. Vu de la mer, le centre-ville ressemble à l'entrée d'une caverne. Un tunnel passe sous la colline sur laquelle la ville est construite et mène au Lac de Yath. Les faubourgs de la ville forment un grand V depuis le canal et s'élèvent jusqu'aux terrasses. En cas de grosse tempête, les navires sont déplacés vers un deuxième port abrité, sur le Lac de Yath. Les rues de Baharna sont escarpées et quelques marches ont même été creusées ici et là pour faciliter la montée. De nombreux bâtiments sont reliés par des ponts, qui donnent aux rues au-dessus desquelles ils se dressent des allures souterraines. Après avoir atteint le sommet de la colline, la ville s'étend encore sur l'autre pente, jusqu'aux rives du Lac de Yath.

Baharna est divisée en quatre quartiers distincts. Le premier, situé près des quais, est peuplé de marins et de marchands venus des quatre coins des Contrées du Rêve, mais aussi de commerçants locaux. Au marché, la résine issue des arbres de l'intérieur des terres, les poteries et les sculptures de lave réalisées par des artistes de la ville s'échangent contre tout et n'importe quoi. C'est aussi l'un des rares lieux en ville où l'on peut trouver des montures et des bêtes de somme. En effet, les rues qui mènent à la ville haute sont trop raides pour de tels animaux.

La deuxième et la troisième sections, en haut de la colline, abritent les bureaux de l'administration et les demeures des citoyens riches et puissants. Plus le bâtiment est haut et plus ses résidents sont importants. Enfin, le dernier quartier, installé de l'autre côté de la colline près des rives du lac, regroupe les cueilleurs de résine et de lave, ainsi que les faiseurs d'images. C'est la plus ancienne section de la ville.

Les premiers habitants de la ville ont abandonné les pentes du mont Ngranek sur la rive du sud du lac pour venir s'installer ici. Ils avaient vécu sur la montagne pendant des générations, installant leurs maisons toujours plus haut. Au fil du temps, ils finirent par remarquer la présence d'étranges ombres autour de leurs demeures. Très vite, on déplora des disparitions. Ils surent bientôt que leur présence sur cette montagne n'était plus tolérée. Ils firent route vers le nord et fondèrent la ville de Baharna de l'autre côté du lac. Leurs descendants vivent toujours dans le quartier historique et pratiquent toujours la collecte et la sculpture de la lave. Ces personnes en savent long sur le mont Ngranek et ses environs. Cette section organise un autre marché, où les fermiers qui vivent sur les rives du lac viennent vendre leurs bêtes et leurs produits. Les marchandises circulent d'un marché à l'autre par un système de ferry, le long du canal souterrain. Les montures et le bétail en général sont également monnaie courante dans le quartier historique.

La ville de Baharna est dirigée par un conseil des anciens, dont les membres sont choisis parmi les personnes riches et influentes. Ce dernier désigne les fonctionnaires chargés d'accomplir les différentes tâches indispensables à la bonne marche de la ville, comme le capitaine du port ou le régulateur en chef. Les régulateurs sont les policiers municipaux. Ils assurent le maintien de l'ordre dans la ville et aux alentours de Baharna, jusqu'au mont Ngranek au sud. Ils s'aventurent toutefois rarement au-delà des limites de la ville, à moins qu'un problème particulier ne soit soumis à leur attention.

NGRANEK, MONT : Ce volcan éteint de neuf kilomètres de haut se trouve au sud du Lac de Yath. Des bûcherons et des cueilleurs de lave s'aventurent au bas de ses pentes,

mais ils ne se hasardent jamais à plus d'un kilomètre, de peur des étranges créatures qui y ont élu domicile. Le visage de l'une des Grandes Entités est gravé sur la face sud de la montagne. Il mesure près de cent cinquante mètres de haut. Le visage surplombe une immense vallée de lave froide.

Les vestiges des campements de cueilleurs de lave sont visibles un peu partout le long des pentes de la montagne. Plus rarement, on peut apercevoir dans une clairière ce qui reste des villages dans lesquels les premiers habitants de la région ont vécu, avant de partir fonder Baharna.

RUINES SANS NOM : Voir Tyrhhia.

TYRHHIA : Cette colonie a été l'une des premières sur les pentes du mont Ngranek, sur l'île d'Oriab. Elle fut autrefois dirigée par Yath-Lhi, qui fit un pacte avec Nyarlathotep pour devenir un vampire immortel. Aujourd'hui, la ville est en ruines, au point que son nom même s'est perdu. Des rumeurs font état d'un gigantesque trésor caché dans le sous-sol de Tyrhhia. Il s'agit en fait d'un piège tendu par Nyarlathotep pour attirer des aventuriers cupides. En réalité, la tombe de Yath-Lhi se trouve sous les ruines de Tyrhhia. La princesse s'éveillera lorsque sa sépulture sera profanée et ce jour-là, un mal terrible s'abattra sur les Contrées du Rêve.

Un labyrinthe s'étend sous les ruines, en demi-cercle. La tombe de Yath-Lhi s'élève à l'endroit qui correspondrait au centre du disque complet. En l'état, les ruines souterraines vont jusqu'aux rivages du Lac de Yath. Le Gardien est libre de choisir le tracé des couloirs, mais un seul permet d'accéder au centre. Les autres conduisent à une mort certaine sous la forme de pièges dont la nature exacte est, elle aussi, laissée à l'appréciation du Gardien.

La tombe centrale se présente sous la forme d'un bloc à vingt-trois faces. Un couloir en fait le tour complet. La tombe elle-même fait probablement entre vingt et trente mètres de large. Les murs font environ cinquante centimètres d'épaisseur jusqu'au plafond, à trois mètres de haut. D'étranges inscriptions runiques figurent au sommet de chacune des vingt-trois faces. Ces textes, rédigés dans l'ancienne langue d'aklo, évoquent l'horrible cruauté de Yath-Lhi. Aucune ne parle de la malédiction qui s'abattra sur les pilleurs de tombe.

Aucun mur ne présente d'entrée évidente. Sur l'une des faces, on peut lire : « Que celui qui souhaite troubler le long sommeil de Yath-Lhi commence par confesser ses péchés ! » C'est ce mur qui donne sur la tombe, mais il faut obligatoirement l'enfoncer. Fait de pierre massive, il mesure plus d'un mètre d'épaisseur. Les autres murs font près de trois mètres d'épaisseur et sont également faits de pierre massive, au cas où des investigateurs s'y attaqueraient. Après avoir ouvert le bon mur, les explorateurs découvriront un passage étroit d'environ deux mètres, qui débouche sur un autre mur. Juste devant, un levier de cuivre en forme de T s'élève depuis le sol. Il suffit de tirer dessus pour ouvrir la dernière porte. Celle-ci s'ouvre à la manière d'un pont-levis ; lentement tout d'abord, avant de s'écraser au sol.

L'intérieur de la tombe compte aussi vingt-trois côtés. Plusieurs d'entre eux sont équipés de vasques en lieu et place de torches. Au sol, on remarque de grandes urnes de pierre qui devaient autrefois contenir des huiles parfumées. Sept énormes cercueils de pierre sculptée occupent le centre de la pièce. Ils sont disposés en cercle, de façon à regarder vers l'extérieur. Yath-Lhi elle-même a été placée devant la porte intérieure. Son visage momifié et grimaçant est là pour accueillir quiconque pénètre dans son sanctuaire.

Les cercueils mesurent environ trois mètres de haut et comportent de curieuses ouvertures en forme de tunnels à leur sommet. Dans le plafond au-dessus de chaque cercueil sont posées de petites bouteilles d'argile qui contiennent le sérum qui réveillera Yath-Lhi et ses gardes. Le simple fait d'ouvrir la porte déclenche le mécanisme qui brisera les bouteilles et renversera leur contenu sur les occupants des cercueils. Une fois cette opération effectuée, Yath-Lhi et ses gardes reviendront à la vie et commenceront par s'extraire de leurs cercueils.

Il est possible que des investigateurs trouvent un autre moyen de pénétrer dans la tombe, en empêchant le réveil de Yath-Lhi. Ils éviteraient ainsi qu'un terrible malheur ne s'abatte sur les Contrées du Rêve. Les détails d'une telle opération sont laissés à l'ingéniosité des joueurs et à l'appréciation du Gardien.

Les ruines de Tyrhhia sont aussi le lieu de résidence des haemaphores, aussi méconnus que redoutés. Ces créatures hantent les ruines pendant la journée et chassent la nuit. Un voyageur suffisamment imprudent pour camper de nuit dans le secteur pourrait s'estimer heureux de voir le soleil se lever le lendemain. Les haemaphores s'arriment à leurs victimes et pompent la totalité de leur sang. Ils aiment aussi beaucoup les petits objets brillants, qu'ils subtilisent directement dans les sacs des quelques fous qui s'aventurent sur leurs terres.

VALLÉE MAUDITE : Au sud du mont Ngranek s'étend une vaste bande de terre désolée, apparemment sans fin. Au milieu de ce paysage monotone, on remarque une large vallée de lave noire, apparemment oubliée par les hommes. C'est la Vallée Maudite, qui marque l'endroit où la colère des Grandes Entités s'est autrefois abattue sur le monde. Personne ne sait quel conflit est responsable d'une telle dévastation, à l'exception des dieux eux-mêmes. Quelques érudits comme Atal supposent que l'incident s'est peut-être produit durant la lutte entre les Grandes Entités et les horribles Autres Dieux, dont la domination s'étendait autrefois jusqu'à la Terre.

YATH, LAC : Un port couvert a été installé sur ce lac situé à l'intérieur des terres de l'île d'Oriab. Le lac est relié à la mer méridionale par le grand canal souterrain.

Les mers

Les Contrées du Rêve abritent deux grandes mers : la mer cerenarienne et la mer Méridionale. De petites îles sont disséminées aux quatre coins de l'une et de l'autre.

Il fut un temps où les Gnorri étaient présents partout dans les mers des Contrées du Rêve. Il ne fait aucun doute que leurs connaissances des chemins dissimulés sous les vagues n'ont pas d'égales sur terre. Mais aujourd'hui, leurs habitations sont de moins en moins nombreuses. Les savants ne s'expliquent pas ce repli, mais certains y voient un rapport avec les incursions de plus en plus fréquentes des serviteurs du Grand Cthulhu. On a découvert les restes de leurs anciennes agglomérations un peu partout dans les Contrées du Rêve. Le site le plus important se trouve dans la baie de Benna, au nord.

CITÉ ENGLOUTIE : Située environ à mi-chemin entre Dylath-Leen et Oriab, la Cité Engloutie gît sous les vagues depuis des temps immémoriaux, de sorte que plus personne ne connaît son histoire. On sait simplement que par beau temps, des ombres mystérieuses se glissent entre les bâtiments au fond des eaux. Plusieurs navires circulant dans ces parages ont disparu sans laisser de trace.

De fait, la cité compte encore quelques habitants. Un temple en forme de dôme se trouve à l'extrémité nord. Il forme une partie d'un portail dimensionnel qui relie le Monde de l'Éveil aux Contrées du Rêve. Ce passage est gardé par Gloon, une entité malveillante, et ses serviteurs. Cette porte fait à la fois office de passage onirique et de point d'entrée physique pour les Profonds. Ils ont ainsi construit un grand temple carré au sud de la ville. En se mélangeant aux Gnorri, ils ont également créé une

race d'hommes de mer. Ces créatures habitent également dans la cité. Ce sont elles qui sont responsables de la disparition des navires.

CITÉ SOUS-MARINE : Voir Cité Engloutie.

COLONNES DE BASALTE DE L'OUEST : Ces immenses colonnes minérales jaillissent littéralement de la mer et semblent s'élever sans fin dans le ciel. Les océans du monde passent entre ces piliers, avant d'aller se jeter dans l'espace intersidéral. Les navires évitent généralement cette région, puisqu'on n'y trouve aucune destination viable. Pour les bateaux d'outre-monde, ils servent de portail entre les Contrées du Rêve et le vide qui s'étend entre les planètes. Au-delà des piliers, la mer devient difficilement navigable. Le courant devient de plus en plus fort à mesure que l'on approche de la monstrueuse cataracte qui plonge dans le néant. Les navires qui ne possèdent pas de rames n'ont aucune chance d'échapper à l'attraction. Ils sont aspirés par la cascade, à moins de connaître les routes qui permettent d'éviter le précipice. L'une d'elles mène par-delà les piliers, vers la Cathurie. La plus commune débouche directement dans l'espace.

COLONNES DE GRANITE DU SUD : Ces immenses piliers se dressent loin au sud, bien au-delà des routes parcourues par les navires humains. Ces colonnes gigantesques s'élèvent majestueusement, comme les Colonnes de Basalte à l'Ouest. À l'instar de leurs homologues occidentaux, elles font office de passage entre les Contrées du Rêve terrestres et un autre royaume. Loin au-delà des piliers, on peut en effet trouver la mystérieuse région d'Alcheringa (voir *Les Masques de Nyarlathotep* livret Australie).

MER CERENARIENNE : Les eaux de cette mer sont d'un magnifique bleu cristal, comparable à celui que l'on peut observer dans les Caraïbes. Elle est cependant très froide et à peine salée. Ses côtes abritent la plupart des grands ports des Contrées du Rêve, notamment la cité merveilleuse de Céléphaïs.

MER MÉRIDIONALE : Cette immense étendue d'eau bleu-gris est beaucoup plus salée que la mer cerenarienne. Quand les rayons de la pleine lune frappent sa surface selon un certain angle, il est possible d'apercevoir ce qui se cache dans ses profondeurs. Les Colonnes de Basalte de l'Ouest, les Colonnes de Granite du Sud et la mystérieuse Cité Engloutie se trouvent toutes dans cette région, qui peut parfois se révéler extrêmement dangereuse.

MTAL : Cette île de la mer cerenarienne est connue pour ses eaux translucides et ses nombreux coquillages. On y trouve notamment des palourdes si énormes qu'elles peuvent aisément avaler l'ancre d'une galère et tirer sur sa chaîne. Les habitants de la région se retrouvent parfois le long des côtes pour voir passer un serpent de mer.

ROCHER SANS NOM : Située au nord de la mer cerenarienne, cette île constitue le principal avant-poste des bêtes lunaires dans les Contrées du Rêve. Les vaisseaux qui s'en approchent remarqueront tout de suite ses pentes escarpées, mais en observant de plus près, ils verront peut-être des bâtiments aux murs arrondis dissimulés le long de certains plateaux. Un test de Savoir ès Rêves réussi permet d'identifier cette architecture comme caractéristique des habitants de la face cachée de la Lune. Sur la face sud de l'île, deux étranges extensions forment une sorte de porte. Celles-ci sont si proches l'une de l'autre qu'un seul bateau peut passer à la fois.

Au-delà de cette ouverture, on trouve un port installé au milieu d'une eau stagnante, suffisamment vaste pour accueillir plusieurs bateaux. Il y a toujours au moins une galère noire amarrée ici, plus deux ou quatre autres navires dont les équipages sont occupés à charger ou à décharger les cargaisons sur les jetées de pierre. Les malheureux qui ont la malchance de tomber dans l'eau sont immédiatement dévorés par les énormes créatures qui se cachent sous la surface.

Derrière les docks se trouve une ville taillée à même les falaises qui s'élèvent depuis la côte. Une route sinueuse part du port et serpente le long des parois, tantôt visible, tantôt invisible. Les premiers bâtiments font office d'entrepôts. C'est là que sont stockées les caisses contenant toutes sortes de biens ou de personnes. On y trouve des rubis, bruts ou polis, ainsi que des tonneaux de vin de lune capiteux.

Certains de ces bâtiments contiennent des cellules et des chambres aveugles, dans lesquelles d'innommables tourments sont infligés aux malheureux prisonniers des bêtes lunaires. Celles-ci sont passées maîtres dans l'art de la torture. Elles peuvent garder un individu en vie après des mois de sévices ininterrompus. Les bêtes lunaires se délectent de la souffrance de leurs victimes et mettent généralement tous les moyens en œuvre pour la prolonger le plus longtemps possible. Ces chambres sont spécialement conçues pour que les cris et les râles des prisonniers se réverbèrent sur les vagues. Les bateaux qui passent à proximité la nuit peuvent entendre les hurlements de ces pauvres diables. Parfois, certaines de ces tortures provoquent des gémissements qui sont entendus jusqu'à Inquanok. Toute personne passant suffisamment près du Rocher sans Nom pour entendre ces cris perd 0/1d4 points de Santé mentale.

Les demeures des bêtes lunaires sont installées un peu plus haut. Ces bâtiments bas et sans fenêtres exhalent la puanteur caractéristique de leurs habitants. Des tabourets, des bancs et des tables faits de bois d'arbre de lune font office de mobilier. Des dessins indescriptibles et précipités recouvrent les murs. Le simple fait de les observer est suffisamment dérangeant pour occasionner la perte de 0/1d4 points de Santé mentale. La plupart de ces maisons abritent de petits autels sur lesquels sont posées des statuettes de Mnomquah en rubis massif, ainsi que des armes, des ornements et d'autres appareils incompréhensibles.

À proximité du sommet, on ne trouve pratiquement plus que des temples. La plupart de ces structures se composent de salles de tailles diverses, dans lesquelles on retrouve des fonts polis et des autels sculptés. Certains de ces temples sont consacrés à Mnomquah, d'autres à sa compagne Oorn, d'autres encore à des dieux moins recommandables, connus uniquement des bêtes lunaires. Le temple le plus imposant est aussi le plus proche du sommet. Un passage sombre et étroit part du fond de la salle principale et s'enfonce au cœur de la roche. Les murs et le plafond de l'entrée sont couverts de gravures impies (0/1d4 points de Santé mentale).

Un vaste puits apparemment sans fond se dresse au centre. Ce passage mène directement aux Tombeaux de Zin, dans le Monde souterrain. À l'autre bout du puits, on trouve une petite porte en bronze étrangement travaillée. En l'étudiant, on s'aperçoit qu'elle s'ouvre en la poussant. Il n'y a pas de poignée de ce côté et la porte est manifestement verrouillée de l'intérieur. Le Gardien est seul à savoir ce qui se cache de l'autre côté.

SERANNIAN : Cette cité merveilleuse a été bâtie sur une île qui flotte au milieu des nuages. Pour s'y rendre, il faut embarquer à Céléphaïs et naviguer jusqu'au lieu où la mer rejoint le ciel. Un tel voyage dure généralement plusieurs jours, mais peut prendre plusieurs semaines selon les conditions. Quand un navire est arrivé, il s'élève dans les airs et poursuit vers sa destination.

L'île de Serranian est vaguement circulaire et s'étend sur environ trente kilomètres carrés. La cité occupe principalement les côtes sud et est mais couvre en réalité près des

trois quarts de la surface de l'île. La ville est entourée par de hauts murs de marbre, équipés de canons. Les bâtiments sont, pour la plupart, faits de marbre mauve dans un style qui n'est pas sans rappeler celui de la Grèce antique. Le port est installé sur la rive sud-est. Les jetées ont été taillées directement dans le sol. La baie de Serranian est d'ordinaire encombrée de nuages qui flottent au niveau du rivage. Ils forment une surface floconneuse sur laquelle les bateaux voguent en arrivant ou en repartant. Comme Baharna, Serranian a deux phares pour aider les navires qui cherchent à accoster.

Toutefois, l'un de ces phares projette sa lumière vers le bas, bien en dessous des « nuages » de la baie. Les deux phares ne forment en fait qu'une seule et même structure qui s'étend du sommet du bâtiment supérieur jusqu'au dernier étage du bâtiment inférieur, en passant à travers la roche. Ils partagent une seule et même entrée, située dans les bureaux du capitaine.

Un château imposant, qui dispose de plusieurs tours, se trouve au cœur de la ville. C'est là que siège le roi Kuranes quand il réside sur l'île. Le dôme de cette structure remarquable surplombe tous les autres bâtiments de la ville. Pendant la journée, la lumière se reflète sur le bronze dépoli dont il est recouvert, de sorte que le dôme brille comme un second soleil. La salle des Proclamations se trouve près du palais. Les décisions du conseil municipal ou du roi Kuranes y sont rendues publiques. Des érudits et des philosophes s'y retrouvent fréquemment pour débattre de nombreux sujets. Le patriarche des chats de Serannian vit également ici. Vieux et sage, il aime à discuter avec les rêveurs qui connaissent le langage des chats et n'hésite pas dès lors à se lancer dans des joutes verbales qui n'ont rien à envier à celles des humains.

Comme à Céléphaïs, Kuranes n'aime guère s'attarder dans son palais de Serannian. Ici aussi, il a érigé un manoir de style anglais pour lui servir de résidence. Il se trouve dans la partie ouest de la ville, entouré par un haut mur de pierre. Une double porte de fer s'ouvre sur une vaste cour, au milieu de jardins parfaitement entretenus qui regorgent de vieux chênes couverts de lierre. Le manoir est fait de pierre grise. Son unique tour s'élève au-dessus du mur d'enceinte. Comme à Céléphaïs, les serviteurs de Kuranes s'habillent à la façon des majordomes et des servantes anglaises. Toutefois, en raison du manque de place sur l'île, ce manoir est le seul fragment d'Angleterre que Kuranes a pu apporter avec lui. Lorsqu'il se trouve sur Serannian, il passe le plus clair de son temps ici ou au musée.

Pour trouver le musée, il faut se rendre sur un promontoire, à l'extrémité orientale de l'île. Afin d'y accéder, il faut passer par un petit couloir étroit qui mène directement à la seule entrée. L'espace est à peine assez large pour permettre à deux personnes de passer de front. Les visiteurs qui entrent et ceux qui sortent doivent donc se partager l'espace. La coutume veut qu'en traversant, on longe l'un des deux murs bas. Cette méthode permet de former deux files, une pour entrer et l'autre pour sortir.

De forme ronde et surmonté d'un gigantesque dôme, le musée compte trois étages. Ses fenêtres sont faites de cristal incassable. Le couloir débouche sur une petite cour contenant une statue du roi. Un passage étroit ouvre sur deux directions et permet de faire le tour du musée. De l'autre côté se trouve une autre petite cour, équipée de bancs. La vue sur les Contrées du Rêve en contrebas y est spectaculaire. Par temps clair, on peut apercevoir le sommet enneigé du mont Aran et la mystérieuse chaîne Tanarienne.

Les visiteurs peuvent traverser la grande arche derrière la statue du roi pour accéder à la galerie principale. Celle-ci s'étend jusqu'en haut du dôme. De là, il est possible de partir à la découverte du rez-de-chaussée ou d'emprunter les escaliers pour se rendre aux étages.

Dans l'ensemble, les visiteurs ne quittent jamais le rez-de-chaussée car c'est là que sont présentées les plus belles pièces : des gemmes et des pierres précieuses, des figurines en or et des statues en ivoire, des antiquités inestimables et toutes sortes d'œuvres d'art. Au-dessus, on retrouve des éléments plus classiques : des momies, des livres, des ossements, etc. Curieusement, aucune explication ni aucun détail concernant les objets exposés ne sont présentés dans ce musée.

Contrairement aux autres bateaux des Contrées du Rêve, les vaisseaux de Serranian n'ont pas besoin d'aspiration verticale pour s'élever dans les airs. Leurs coques sont équipées de réservoirs spéciaux qui contiennent de l'essence de lévitation. Cette substance leur permet de flotter dans les airs, quel que soit l'endroit où ils se trouvent et de s'aventurer ainsi partout dans les Contrées du Rêve. Ils contrôlent leur altitude en relâchant du gaz ou des ballasts. Le reste du temps, ils naviguent comme n'importe quel autre navire. On les retrouve souvent à Céléphaïs, Ilek-Vad ou Dylath-Leen.

L'Ouest

De toutes les régions des Contrées du Rêve, l'Ouest semble la plus ancienne et la plus peuplée. Sa partie orientale abrite les pays les plus civilisés, dont plusieurs membres des Six Royaumes. Plus loin à l'ouest, on trouve des terres nomades et l'ancienne Mnar. Les Royaumes Fantastiques s'étendent le long de la côte sud-ouest. Ces territoires sont encore plus étranges et irréels que le reste des Contrées du Rêve.

AI : Ce cours d'eau peu profond s'écoule paresseusement à travers le pays de Mnar. Ses eaux sont d'un vert sombre, mais tout à fait potables. On y trouve de nombreux poissons. Comme la plupart des rivières des Contrées du Rêve, l'Ai prend sa source dans un ruisseau de plaine. Deux jets de Nager suffisent pour la traverser.

AKURION : Ce grand rocher gris situé près de Sarnath constitue un point de repère important sur le rivage. À chaque anniversaire de la destruction de Sarnath, il est pratiquement submergé par les eaux du lac.

APHORAT : Ce petit port du Sud est niché dans l'ombre de Thalarion. Du fait de sa situation géographique, il est relativement peu visité, mais il reste néanmoins le seul lien maritime avec Sydathria et Cuppar-Nombo. Rares sont les navires d'autres pays à faire le détour jusque-là. Les habitants d'Aphorat sont des marins renommés qui ont souvent voyagé jusqu'à Céléphaïs, sur la mer cerenarienne. Des barges circulent le long de la rivière dans les deux sens et assurent les échanges commerciaux avec l'intérieur des terres.

AYELL-TZARTHICA, MONTAGNES : Cette chaîne de montagnes au nord du pays d'Ennon est aussi appelée le Lieu du Grand Mystère. Personne ne sait ce que cache le brouillard bleuâtre qui entoure les pics de ces montagnes.

BOIS ENCHANTÉ : Le Bois Enchanté constitue le premier obstacle à surmonter pour les nouveaux venus dans les Contrées du Rêve. Les sept cents marches qui mènent aux Portes du Plus Sommeil profond traversent un gigantesque chêne en plein cœur de la forêt. Ces arbres sont particulièrement nombreux dans le Bois Enchanté et leurs prodigieuses branches s'entremêlent pour former de véritables tunnels végétaux. Cette région est donc plongée dans une obscurité perpétuelle car le soleil

peine à traverser la canopée. En revanche, la forêt est éclairée par une lumière phosphorescente émise par un champignon présent un peu partout.

Le Bois Enchanté sert d'habitat à de nombreuses créatures étranges, dont les fameux zoogs, qui vivent dans les troncs creux et des terriers creusés derrière les racines des grands chênes. Ils connaissent bien le Monde de l'Éveil car ils vivent tout près. En effet, la forêt touche le Monde de l'Éveil en deux points. Les zoogs sont même responsables de quelques disparitions inexpliquées. Ayant des espions infiltrés un peu partout, ils connaissent également très bien les Contrées du Rêve.

Le Grand Cercle de Pierre se trouve près du centre du Bois Enchanté. Il a été bâti par les gugs il y a bien longtemps. La Pierre Enchantée se trouve un peu plus loin à l'Ouest. Il s'agit en réalité d'une entrée qui mène à la Tour de Koth. On trouve de nombreux villages de zoogs dans la forêt. L'un des plus importants s'est installé un peu à l'est du Grand Cercle de Pierre. Les Portes du Plus Sommeil profond, point d'entrée dans les Contrées du Rêve, s'ouvrent dans la partie orientale du Bois Enchanté.

CAVERNE DE LA FLAMME : La caverne se trouve à la frontière des Contrées du Rêve et du royaume des rêves humains ordinaires. Malgré sa grande taille, elle semble naturelle. Au centre, un pilier de flamme s'élève du sol au plafond. La couleur du feu varie du rouge à l'orange en passant par le violet. Il s'agit en réalité d'une manifestation des Dieux Très Anciens, parfois décrits comme des piliers flamboyants. Deux prêtres résident dans cette caverne, Nasht et Kaman-Thah. Après sept cents marches, la sortie débouche sur la Porte du Plus Sommeil profond.

CAVERNES DE VIE : En dessous de l'une des nombreuses îles qui s'étendent au-delà de la pointe de Zak dans la mer méridionale se trouvent les fameuses Cavernes de Vie. On dit qu'elles abritent des objets qui permettent de voir l'avenir et de franchir les régions interdites des rêves. Pour y pénétrer, il faut traverser un tunnel qui débouche dans la mer. L'ouverture est suffisamment large pour laisser passer un navire de taille moyenne. À l'autre extrémité, le boyau donne sur une vaste caverne éclairée par une mer d'un bleu phosphorescent. D'innombrables piliers d'obsidienne en jaillissent pour soutenir un plafond plongé dans les ténèbres. La mer s'étend aussi loin que porte la vue. Les ruines se trouvent au bord du lac. Derrière, des tunnels s'enfoncent profondément sous la surface.

CHÂTEAU DE LA SOURCE SACRÉE : Situé dans la jungle de Kled, ce palais est souvent pris à tort pour l'un des châteaux d'ivoire gardés par les Grandes Entités. En réalité, ces divinités seraient ravies de voir ce lieu tomber en poussière et disparaître à jamais. En approchant, les investigateurs commenceront par noter une forte odeur qui imprègne toute la jungle. Ils seront ensuite frappés par l'absence de vie animale. Si la structure a été préservée des outrages du temps, comme pour les autres palais d'ivoire de Kled, il y a quelque chose de morbide dans l'atmosphère. Tout investigateur qui pénètre à l'intérieur perd immédiatement 0/1 point de Santé mentale. Le bâtiment est dépourvu de meubles. Le sol est recouvert de poussière et de feuilles charriées par le vent.

L'entrée se fait par un atrium. La pluie tombe du toit avant d'être recueillie dans un bassin rectangulaire au centre. De l'autre côté, une statue de jade représentant une hyène aux allures maléfiques est installée sur un piédestal fait de porphyre massif. Ses mâchoires semblent tournées vers le liquide sombre et sale, pollué par les feuilles en décomposition. Quelques bulles causées par une réserve invisible troublent sa surface. Malgré l'apparence répugnante de ce bassin, aucune créature ne se cache sous sa surface et l'eau elle-même ne présente aucun danger. La piscine ne semble pas avoir de fond.

Une observation superficielle suffit à remarquer que la jungle derrière le Palais de la Source Sacrée est différente. L'herbe ne pousse pas droit, les arbres marquent des angles étranges et plus généralement, les végétaux donnent l'impression d'être malades. En poursuivant leurs investigations, les rêveurs trouveront des espèces étranges (champignons tremblants, fougères biscornues, etc.) mélangées aux plantes que l'on trouve habituellement dans les Contrées du Rêve terrestres. Un peu plus loin, une grande arche de pierre perdue au milieu de la jungle est entourée d'arbres morts. En regardant à travers le passage, ils découvriront une autre jungle, manifestement extra-terrestre. Cette arche est en fait un portail entre les Contrées du Rêve terrestres et le lieu où réside Yibb-Tstll. Le passage fonctionne dans les deux sens.

Si les investigateurs franchissent le seuil, ils se retrouveront au cœur d'une faune et d'une flore totalement inconnues. D'énormes insectes survolent des fleurs menaçantes. Des abominations aux ailes veinées planent quant à elles au-dessus d'une flore inhospitalière. Le ciel sans étoiles se teinte d'un vert sombre. Un peu plus loin, on peut apercevoir une grande clairière de plus d'un kilomètre de diamètre. Le sol est flétri et noir. Les investigateurs qui réussissent un test de Mythe de Cthulhu prendront conscience de se trouver tout près du dieu Yibb-Tstll. Ils sauront également qu'il est préférable de le rencontrer en rampant au sol et en détournant les yeux, afin de ne pas voir son visage hideux. S'ils n'ont aucune idée de ce qui les attend, ils se retrouveront directement en présence de Yibb-Tstll. Si un joueur précise immédiatement que son investigateur se jette au sol ou détourne les yeux d'une façon ou d'une autre, il doit réussir un jet de Saut. Toute hésitation, aussi brève soit-elle, entraîne une perte d'1D6/1D20 points de Santé mentale à la vue de cette monstrueuse divinité.

Les investigateurs qui avaient raté leur test de Mythe de Cthulhu peuvent effectuer une nouvelle tentative. Une réussite permet de savoir que Yibb-Tstll répond parfois aux questions qui lui sont posées par ses fidèles. Toutefois, ceux qui l'interrogent s'exposent à un risque connu sous le nom de Terrible Inversion. Les investigateurs qui ont réussi leur test de Mythe de Cthulhu en franchissant le passage n'ont pas besoin d'un second jet pour comprendre la situation.

Yibb-Tstll communique télépathiquement avec ses visiteurs, d'une voix étrange et puissante. Chaque investigateur peut tenter un test de POU. En cas d'échec, le dieu ignore purement et simplement le rêveur. Une maladresse (un résultat entre 96 et 00) indique cependant que Yibb-Tstll décide d'entrer en contact avec lui, provoquant l'une de ces inversions tant redoutées. Si Yibb-Tstll décide de s'exprimer, il fera la preuve de sa maîtrise sur le temps et l'espace en répondant à la question avant même que celle-ci n'ait été posée. Il ne parle que du mythe de Cthulhu ou de sujets d'importance cosmique. Avec un être d'une telle puissance, il faut se contenter d'une seule réponse et les investigateurs seraient sans doute mal avisés de lui demander de s'expliquer plus clairement.

CHAUSSÉE DU GÉANT : Cet ancien mur entoure le pays de Sona-Nyl et empêche les étrangers d'y pénétrer.

COLLINES KARTHIENNES : Ces collines forment une frontière naturelle entre Teloth et Oonai. Quelques fermiers ont transformé une partie de la région en vignoble et installé des tonnelles. Les vins de ces collines sont très appréciés. Les zones plus sauvages, notamment près de la Bouche-Thorin, sont plus forestières. Des faunes, des licornes et d'autres créatures timides vivraient sur ces pentes reculées.

CUPPAR-NOMBO, DÉSERT DE : Bordé par les collines de Karthian et la forêt de Parg, l'ancien désert de Cuppar-Nombo ressemble aux plateaux du sud-ouest de l'Égypte, dans le Monde de l'Éveil. Les précipitations y sont pratiquement inexistantes, de sorte que les seuls points d'eau proviennent de sources souterraines qui forment des oasis. Toute la région est recouverte de dunes et de sables mouvants qui forment la Grande mer de Sable. La ville de Cuppar-Nombo est la seule ville de la région. La grande majorité des habitants de la région mène une existence nomade, dans le sillage de troupeaux de chèvres et de moutons, d'une oasis à l'autre. Ces vagabonds se rendent en ville une fois par saison pour échanger avec les marchands locaux et étrangers les produits qu'ils désirent ou dont ils ont besoin. Les vallées près de la ville abritent pour la plupart des mines de pierres précieuses (rubis et émeraudes). Deux routes commerciales traversent la région et rejoignent le reste des Contrées du Rêve. La première passe par les collines orientales, Drinen et la vallée de Skaï. La seconde traverse les sources de l'un des affluents de la Zuro et suit l'Aphorat. Deux caravanes à destination et en provenance de la vallée de Skaï partent chaque mois. La route qui passe par l'Aphorat n'est empruntée qu'une fois tous les trois mois.

Le désert abrite également les ruines de Golthoth, abandonnées depuis longtemps.

CUPPAR-NOMBO, VILLE DE : Cette ville est entourée d'un haut mur d'enceinte couvert de grès, qui projette un reflet blanc sous la lumière du soleil. À l'intérieur, de petits bâtiments aux murs épais ont été érigés à partir de l'argile que l'on trouve dans le sol alentour. Ils ont été conçus de façon à maintenir une température agréable, malgré la chaleur. Le superbe palais du calife de Cuppar-Nombo, le prince Fiasal, se trouve au centre de la ville. La cité a été fondée il y a bien longtemps, par les survivants qui ont fui les ruines voisines de Golthoth. Le Califat de Cuppar-Nombo fait partie des Six Royaumes.

DÉSERT BNAZIQUE : Ce désert tempéré du pays de Mnar abrite un peuple semblable aux Arabes, qui élève et se nourrit de chameaux à trois bosses d'un vert profond. Les résidents du désert sont taciturnes, mais ils peuvent aussi se changer en dangereux pillards. Étrangement, le paysage évoque plutôt un fond marin : les plantes ressemblent à du corail et on y trouve des algues. Le sable oscille entre le bleu et un jaune glauque. Dans l'ensemble, la végétation est bleue, verte ou grise. Les animaux arborent des teintes similaires. La nuit, des animaux phosphorescents quittent leurs habitats et se déplacent comme des étoiles vivantes, donnant lieu à un spectacle des plus fascinants.

Il y a des siècles, un monstre appelé Mlok tomba du ciel dans le désert bnazique. On peut encore découvrir des restes de cette créature impie, enterrés profondément dans le sable.

DÉSERT LIRANIEN : Ce désert est aussi aride que le Sahara. Quelques rares tribus campent près des oasis et échangent des épices exotiques avec les habitants de Shinara. Les femmes de la région sont réputées pour leurs talents de danseuses.

DÉSERT DE PIERRES : Ces terres dévastées et rocailleuses s'étendent tout autour du mont Hatheg-Kla. Le vent a donné ici aux pierres des formes et des tailles étranges. Entre les rochers, une poussière épaisse semblable à de la cendre s'élève à chaque pas, brûlant les yeux et les poumons. Depuis les hauteurs de Hatheg-Kla, l'endroit ressemble à un immense cimetière. C'est d'ailleurs peut-être le cas. Les gens prudents évitent soigneusement cet endroit.

DLARETH, MONT : Le Skaï prend sa source entre cette montagne et le mont Lerion voisin.

DOTHER : Cette petite ville du désert abrite des individus au teint sombre et aux mœurs discrètes. Contrairement aux autres habitants des Contrées du Rêve, ils ne vénèrent pas les Grandes Entités. L'identité de leur divinité tutélaire reste un secret. De terribles rumeurs circulent sur leur foi, mais les habitants de Dother ne semblent pas pratiquer le sacrifice humain ou d'autres rites épouvantables. La ville est surtout connue pour son commerce d'objets rares, vendus par des marchands timides tout de soie vêtus. Des huiles de lampes ou de torches aux odeurs exotiques, des acides conservés dans des bouteilles de verre vert, des planches d'ivoire de deux à trois mètres de long et d'étranges rochers phosphorescents figurent au nombre des spécialités locales. Personne ne sait d'où elles proviennent.

DRINEN : Cette ville voisine de Cuppar-Nombo est peuplée d'individus à la peau basanée. Ces habitants sont connus pour leur musique inquiétante, qu'ils jouent à l'aide de flûtes et de tambours pour accompagner des chants plaintifs, sans paroles. Une partie de la ville a été baptisée le Quartier des Plaisirs. Beaucoup de gens le considèrent comme décadent ; d'autres lui envient son exubérance.

Dans le désert près de Drinen, la tombe de Neb se dresse sur une colline circulaire. Neb était le dernier prêtre d'un ancien dieu du nom de Mlok, tombé du ciel dans les Contrées du Rêve. Mlok tenta de détourner les adorateurs des Grandes Entités. Mais à mesure que son propre culte se développait, il se divisait en entités toujours plus petites et moins puissantes. À l'époque de Neb, il ne restait plus grand-chose à adorer. Quand le prêtre fut enterré, les derniers Enfants de Mlok disparurent avec lui. On dit qu'ils vivent toujours dans la Tombe de Neb, protégés par les Signes Anciens. Si quelqu'un était assez fou pour retirer ces sceaux, ils ne manqueraient pas de se lancer à la conquête des pays voisins.

DYLATH-LEEN : Dylath-Leen est une grande ville sise à l'embouchure du Skaï, près de la mer méridionale. Ses bâtiments sont pour la plupart faits de basalte et l'architecture locale se distingue par ses tours fines et anguleuses qui semblent transpercer le ciel. Ses rues sont sombres et inhospitalières. Un nuage de fumée plane en permanence au-dessus des maisons, sauf lorsque le vent souffle de la mer. Ses habitants renfrognés portent des robes étranges. Les coupe-jarrets, les assassins et les voleurs y sont monnaie courante. Le prince régnant fait appel aux Yeux de Dylath-Leen, une sorte de police secrète, seulement si l'identité de la victime lui semble justifier un tel investissement.

Dylath-Leen est l'un des plus grands ports des Contrées du Rêve. Surnommé la baie des Quais, son port compte plus d'une centaine de docks et d'embarcadères de toutes tailles. On y trouve toujours au moins une douzaine de bateaux venus de tous les pays, plus quelques-uns originaires d'autres mondes.

La forêt de Parg s'étend à l'ouest de Dylath-Leen, le long du Skaï. À l'Est, la ville donne sur la vallée de Tanta.

ENNON, PAYS DE : Ce pays est le dernier des Royaumes Fantastiques. Ennon, terre de musique et de poésie, est sise à l'endroit où la côte repique vers le Nord. Ce royaume accueille les poètes et les rêveurs qui ont offert leurs visions au monde sans rencontrer le succès. Il y règne en permanence une ambiance joyeuse et musicale. La nuit, l'air s'emplit des chansons qui ont résonné dans les cœurs des hommes avant d'être considérées comme de simples songes.

À l'intérieur des terres se trouve la chaîne de montagnes connue sous le nom d'Ayell-Tzarthica : le Lieu du Grand Mystère. Personne ne sait ce que cache le brouillard bleuâtre qui entoure ses

sommets. On dit que l'émerveillement et la folie attendent ceux qui s'aventureront à les escalader. Les habitants d'Ennon se contentent donc de rester au pied des montagnes. C'est ici que réside Ward Phillips, un ancien résident du Monde de l'Éveil. Cet homme n'est autre que le gardien de la Lampe d'Alhazred. Il peut utiliser cet objet merveilleux pour montrer aux investigateurs une route sûre vers la magnifique Cathurie, qui se trouve au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest.

GOLTHOTH, RUINES DE : Les ruines de Golthoth se trouvent au sud de la ville de Cuppar-Nombo. Cette ville était autrefois la capitale de tout le pays. Là, les prêtres rendaient hommage à leurs étranges dieux à têtes d'animaux, sous la conduite de leurs dieux-rois. L'architecture de ces ruines rappelle l'Égypte antique, mais aussi les celle des villes-États de Mnar. Les habitants de Golthoth, aujourd'hui surnommés les Rôdeurs Sombres, se sont éparpillés aux quatre coins des Contrées du Rêve. La colonie la plus importante voyage à travers les Six Royaumes. Ils vivent pour la plupart à la façon des gitans du Monde de l'Éveil. On dit que les Rôdeurs Sombres ont émigré vers Mnar peu après la destruction de leur civilisation.

La ville de Golthoth a été rasée il y a bien longtemps. Les circonstances de ce drame sont inconnues, mais certains pensent que la cité a connu un destin similaire à celui de 'Ygiroth. Quoi qu'il en soit, Golthoth est désormais vide et silencieuse. Les énormes temples de calcaire et les obélisques ont été abandonnés au sable du désert, qui gagne imperceptiblement du terrain année après année. Sur les murs, on peut encore discerner les représentations de dieux anciens aux têtes d'animaux et aux corps humains. Un examen plus poussé permet de remarquer qu'un personnage à tête de chacal a été effacé. Les légendes sur les trésors cachés dans les tombes sous la ville de Golthoth persistent, mais rien n'a jamais été découvert. En revanche, beaucoup de ceux qui se sont lancés dans cette aventure ne sont jamais rentrés chez eux.

GRAND CERCLE DE PIERRE : Dans ce qui fut autrefois une clairière au centre du Bois Enchanté se trouve un grand cercle de pierre. Il est si vaste que sa forme est difficile à discerner. Les pierres se dressent quant à elles si haut dans le ciel qu'elles traversent la canopée. Ce cercle a été formé il y a bien longtemps par les anciens occupants du bois, les gugs, pour rendre hommage à leurs dieux repoussants parmi lesquels Nyarlathotep et Yog-Sothoth figurent en bonne place. Ils ont fini par tenter d'invoquer Yog-Sothoth dans les Contrées du Rêve, mais les échos de leurs rites impies sont arrivés aux oreilles des dieux. Les Grandes Entités sont intervenues pour empêcher les gugs d'achever leur rituel. Ils les ont ensuite maudits, les frappant de mutisme et les condamnant à vivre à jamais dans le Monde souterrain.

GRANDES MONTAGNES LUGUBRES : Les pics glacés de cette chaîne se découpent sur l'horizon. La Tross prend sa source dans ces montagnes.

HATHEG : Deux personnages célèbres sont originaires de ce village de fermiers : Barzai le Sage, qui a été emporté dans le ciel au-dessus du mont Hatheg-Kla, et Tal, qui a été témoin du sort de Barzai avant de s'installer à Ulthar. De taille modeste, l'agglomération a la chance de se trouver sur la route des caravanes de Cuppar-Nombo. Les habitants attendent leur passage avec impatience, avides de découvrir les biens exotiques et les histoires que les marchands du désert apportent avec eux. De temps à autre, les Rôdeurs Sombres s'arrêtent à Hatheg. Le village est dirigé par un maire-paysan, élu pour cinq ans. Hatheg compte environ 900 habitants et une auberge, *l'Orchidée*, connue pour son excellent service et sa nourriture délicieuse.



HATHEG-KLA, MONTAGNE : Le village de Hatheg doit son nom à cette montagne, qui se trouve environ à deux semaines de marche à travers le désert. Ce pic a été le dernier à abriter les danses des Grandes Entités, avant que la curiosité des mortels ne les contraigne à se replier à Kadath. Son sommet s'élève à près de quinze mille mètres, ce qui en fait la plus haute montagne des Contrées du Rêve.

Les habitants de Hatheg déconseillent aux voyageurs d'escalader le mont Hatheg-Kla, surtout de nuit. Depuis le départ des Grandes Entités, d'étranges nuages de vapeur couvrent la Lune et dissimulent le pic. Lorsque l'astre céleste et la montagne disparaissent, tous les résidents de la vallée du Skaï tremblent de peur et prient ardemment leurs dieux. Les rares personnes parties à la recherche de Barzai en haut du pic assurent n'avoir trouvé qu'un énorme sceau gravé à même la montagne, comme un avertissement à tous ceux qui voudraient suivre son exemple.

HLANITH : Ce grand port à l'embouchure de l'Oukranos se distingue par son mur d'enceinte en granite et ses maisons aux toits incroyables. Les quais de Hlanith sont faits de chêne, tandis que les rues sont creusées par le passage des chars à bœufs en route pour les différents marchés de la ville. Les rues et les maisons près du front de mer semblent recouvertes d'une croûte, due en fait au sel dispersé par le vent à marée haute. Toutes les tavernes sont situées à proximité du port, conformément à la loi.

En raison de sa proximité, Hlanith se trouve à l'origine de quelques mirages rapportés dans le Monde de l'Éveil. Cette situation particulière a permis à de nombreux magiciens de la ville de s'initier à l'alchimie, à l'astronomie et à l'ingénierie.

Le roi de Hlanith est juste et bienveillant, même si on peut lui reprocher un certain goût du luxe.

IBN, RUINES DE : Ces ruines sont situées sur la rive du Lac sans Nom, près de l'ancien site de Sarnath. D'étranges créatures flasques et amphibies y vivaient autrefois. On dit qu'elles seraient venues de la Lune en voyageant à travers le brouillard. Les hommes de Sarnath ont détruit la ville et tué tous ses habitants il y a des dizaines de milliers d'années.

ILARNEK : La dernière des villes-États de Mnar est aussi la plus loin au sud, le long de l'Ai. Ilarnek est connu pour la qualité de son jade et les coupes produites par ses maçons sont très recherchées. Il y a bien longtemps, Ilarnek était un point de passage incontournable pour le commerce avec la ville-État de Sarnath, aujourd'hui disparue. À l'époque de sa destruction, il y a dix mille ans, des habitants d'Ilarnek s'étaient rendus sur place pour enquêter. En découvrant ce qu'il était advenu de la plus puissante des villes-États de Mnar, ils décidèrent de ramener l'idole de jade de Bokrug dans leur ville. Ils lui construisirent un autel et partirent répandre la parole de l'horrible lézard aquatique à travers tout Mnar.

Depuis, Ilarnek est devenu le centre religieux du pays. En cela, la ville ressemble à Inquanok. Ses habitants savent qu'un sort terrible les attend s'ils offensent les dieux. Ils observent donc scrupuleusement tous les rites. Les plus grands temples de Mnar se trouvent ici. Tous les dieux y sont adorés, indépendamment de leur puissance. Le dieu tutélaire d'Ilarnek n'est autre que Bokrug, célébré par lune gibbeuse. Des sacrifices lui sont offerts sur le même autel couvert d'inscriptions inquiétantes que celui utilisé autrefois par les prêtres de Sarnath. La grande fête de Bokrug a lieu à l'anniversaire de la destruction de Sarnath. Par une curieuse ironie du sort, elle était célébrée à Sarnath le jour de la destruction d'Ib. Ilarnek est régie par un grand prêtre, le patriarche de Bokrug.

IMPLA, COLLINES DE : Ces collines sont peuplées par des fermiers sociables et de sympathiques éleveurs de paons. Des phénix nichent dans une partie de la région.

JAREN : Cette petite ville de la vallée de Narthos est triste et sinistre, malgré les champs avoisinants d'une beauté proverbiale et ses murs, taillés dans le fabuleux onyx d'Inquanok.

KADATHERON : Cette ville est la plus ancienne des villes-États de Mnar. C'est ici qu'est conservée l'histoire du pays de Mnar, dans les fameux Cylindres de Briques. Kadatheron est aussi l'un des sites qui permettent d'accéder à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve. Ces deux éléments en font l'un des principaux centres d'études de Mnar. Les plus grands mages et sorciers s'y installent car on y trouve également les meilleurs collèges de magie des Contrées du Rêve. Nichée sur les rives de l'Ai, Kadatheron est aussi le plus grand port de Mnar. Des bateaux de toutes les Contrées du Rêve viennent y échanger toutes sortes de biens contre des produits locaux. De là, les barges remontent le courant, emportant marchandises et voyageurs vers Thraa et Ilarnek. Kadatheron est dirigée par le roi Menes, connu pour sa sagesse mais aussi pour son tempérament colérique.

KIRAN : Cette colline sur les rives de l'Oukranos abrite le Temple du Charme du dieu Oukranos. Ce dieu fait partie des petites divinités régionales que l'on trouve un peu partout dans les Contrées du Rêve. Son influence ne s'étend guère au-delà de la vallée qui porte son nom. Son temple en bois de jaspe se dresse tout au bord de l'eau. Les cours et les murs du temple s'étendent sur près de quatre kilomètres carrés. Ils englobent également sept tours disposées en cercle autour de l'autel central. Les eaux de la rivière passent sous ce sanctuaire, à travers des canaux secrets.

Le jour, le temple est plongé dans un silence paresseux. La nuit en revanche, l'air s'emplit d'une musique étrange. Personne ne sait si ces sons sont produits par les prêtres du temple ou s'il s'agit d'un chant divin car nul n'est jamais entré dans le temple, à l'exception du roi d'Ilek-Vad. Porté sur un palanquin doré, le roi entreprend ce long voyage une fois par an pour venir prier. On dit que le roi d'Ilek-Vad a grandi dans la région et que le dieu Oukranos venait chanter pour lui tous les soirs.

KLED, JUNGLE DE : Cette forêt tropicale et luxuriante a autrefois abrité les rois d'un pays oublié depuis longtemps. Il ne subsiste de cette époque que d'anciens palais d'ivoire qui se dressent silencieusement au cœur de la jungle. Les puissants sortilèges des Grandes Entités les protègent des outrages du temps. Le *Quatrième Livre de D'harsis* précise en effet que ces édifices leur seront peut-être à nouveau utiles à l'avenir. Des caravanes d'éléphants qui traversent la région les aperçoivent fréquemment mais la crainte d'éventuels gardiens suffit à dissuader les marchands de s'attarder.

Les natifs de Kled sont de petits hommes bruns qui n'adorent aucun dieu connu. Malgré leur taille modeste, ils sont plus râblés que les habitants de la forêt de Parg. Ils participent fréquemment au commerce d'esclaves originaires de ce pays. Les quelques villes de Kled, comme N'Kraal ou M'fuhnoo, forment des principautés indépendantes. On les dit si opulentes qu'elles frôlent parfois la barbarie. Dans ces cités sauvages d'ébène et d'ivoire, aucun roi ne dicte ses règles et la seule loi est bien souvent celle du plus fort. Tout le monde considère que Kled appartient aux Six Royaumes, malgré l'absence d'un dirigeant officiel. La jungle proprement dite est peuplée de tribus de pygmées qui pratiqueraient le cannibalisme.

Kled abrite de nombreux animaux sauvages, communs ou fantastiques. Les créatures qui vivent dans la forêt de Parg se retrouvent ici, à quelques exceptions près. La plus notable d'entre elles est l'absence des vers de feu qui déferlent sur Parg tous les cinquante ans. En revanche, Kled compte plus d'espèces de plantes carnivores. Les autochtones

utilisent les poisons extraits de ces végétaux sur les fléchettes qu'ils lancent à l'aide de sarbacanes. On raconte qu'une colonie d'hommes serpents aurait élu domicile au cœur de la jungle, mais l'information n'a jamais été vérifiée.

On trouve également à Kled le Château de la Source Sacrée. On pense souvent à tort qu'il s'agit de l'un des palais protégés par les Grandes Entités. En réalité, les dieux seraient ravis de voir cet édifice détruit.

KRA : Cette petite rivière compte de nombreuses chutes d'eau sur son parcours. C'est dans ce vaste marais couvert de roseaux qu'a été construite l'ancienne cité de Myngar. Les eaux sombres de la Kra charrient d'étranges minéraux, de sorte qu'il faut la faire bouillir avant de la consommer. Ceux qui se hasardent à la boire directement tombent malades et doivent garder le lit pendant 1D6 jours. Quiconque tente de mener une activité quelconque durant cette période encaisse 6D6 points de dégât, moins **le cinquième** de sa CON.

LERION, MONT : Entouré par la forêt de Parg, le mont Lerion s'élève à douze kilomètres de hauteur. Des gobelins vivent dans ses nombreuses cavernes. Les voyageurs imprudents qui s'aventurent sur ses flancs ne tardent donc pas à disparaître. À une époque lointaine, les Ygirothiens ont vécu sur le mont Lerion. On peut encore visiter la ville de 'Ygiroth, remarquablement préservée.

Lerion est aussi l'un des pics sur lesquels les dieux ont vécu. Les soirs de lune claire, ils quittaient Kadath sur des vaisseaux de nuage pour venir danser en haut de la montagne, jusqu'à ce que le soleil apparaisse à l'horizon. Les hommes ont la sagesse de ne pas interrompre les agapes divines, ce qui explique que personne ne cherche à escalader le mont Lerion.

M'FUHNOO : Il s'agit de l'une des villes de Kled.

MNAR, PAYS DE : Le pays de Mnar est l'un des plus anciens des Contrées du Rêve. Aux premiers âges, des tribus de bergers errants, qui partagent des racines communes avec les Rôdeurs Sombres de Cuppar-Nombo, sont arrivés dans le verdoyant pays de Mnar. Ils s'y sont installés et ont commencé à bâtir des villes-États : Ilarnek, Kadatheron, Sarnath et Thraa. Chaque ville a certes été fondée par un groupe différent, mais leur héritage commun forme un socle social et culturel. Aux niveaux architectural et culturel, les villes-États de Mnar ressemblent aux premières agglomérations égyptiennes le long du Nil. Leurs habitants sont minces et sombres. Ils portent des vêtements légers et des sandales. Les chevaux, les chameaux et les éléphants font office de montures et de bêtes de somme. Les habitants les plus riches parcourent les sentiers dans des chariots dorés. En dépit des similitudes, chaque ville conserve jalousement son indépendance. Au fil du temps, toutes ont développé leurs propres particularités.

MYNANTHRA, VALLÉE DE : Cette vallée sur la face nord du mont Lerion abrite la source du Skaï. Les ruines de 'Ygiroth se trouvent un peu plus haut sur la montagne.

MYNGAR : Il y a bien longtemps, Myngar était une cité puissante. À l'époque où les bergers itinérants fondaient Kadatheron, Thraa et Ilarnek, cette cité était déjà ancienne. Son roi, Kynaratholis, rêvait de diriger un jour toutes les Contrées du Rêve. Il quitta donc sa ville à la tête de son armée. Pendant des années, il conquit de nombreux territoires. Quand il revint, couvert de gloire, il découvrit que les dieux, fâchés de son comportement, avaient détruit son pays. Il en fut si désespéré qu'il mourut sur-le-champ. Les rares personnes qui s'aventurent dans ces ruines prétendent que son fantôme hante encore la vieille ville.

N'KRAAL : Il s'agit de l'une des villes de Kled.

NARTHOS : La Xari et la ville de Jaren se trouvent dans cette vallée. Elle est également habitée par des troupeaux d'okapis qui vivent en plaine.

NIR : La plus petite des trois villes de la vallée du Skaï ne compte qu'une seule avenue, qui mène directement à son centre. Nir n'est rien de plus qu'un modeste hameau confortablement niché dans l'ombre du mont Lerion. C'est ici et dans les fermes alentour que l'on déplore le plus grand nombre de disparitions attribuées aux Ygirothiens. Les habitants sont sans doute ceux qui en savent le plus sur 'Ygiroth. Ils n'aiment toutefois guère aborder le sujet. Les investigateurs qui souhaiteraient interroger les résidents devront réussir un jet de Persuasion avant d'obtenir des informations intéressantes. En cas d'échec, les personnes interrogées se mureront dans le silence ou dans la peur. Les plus véhéments traceront le Signe des Anciens avant de claquer la porte au nez de l'importun.

Le site le plus célèbre de Nir n'est autre que le grand pont de pierre qui enjambe la rivière. Les maçons qui l'ont construit il y a 1 300 ans ont enfermé la victime d'un sacrifice humain dans la pièce centrale afin de le protéger du mal. La rumeur prétend que le malheureux était un 'Ygirothien. La nuit, par temps clair, on peut entendre des cris étouffés qui semblent provenir de l'intérieur du pont. Une telle expérience provoque une perte de 0/1d4 points de Santé mentale.

OGROTHAN : Ce port de la mer cerenarienne est fait de pierres rouges et noires, incrustées d'argent. Sous loi martiale, la ville et sa province entretiennent une importante force militaire. De temps à autre, Ogrothan est assiégée par des sauvages venus des collines de l'Ouest, ce qui explique sans doute la paranoïa du prince.

OONAI : Cette ville est connue pour ses artistes, notamment ses danseurs et ses joueurs de luth. Tous les plaisirs y sont à portée de main et tous les voyageurs sont les bienvenus, surtout s'ils ont de l'argent. Les maisons sont construites en marbre et arborent des dômes et des porches dorés. Le jour, la cité est grise et banale mais la nuit, elle devient féerique. Oonai commerce parfois avec Zar, même si cette dernière n'a pas grand-chose à offrir. Chaque habitant d'Oonai possède au moins un talent. La cité est dirigée par un roi avide de plaisirs qui n'hésite pas à couvrir d'or quiconque possède un talent extraordinaire ou unique.

OUKRANOS : L'Oukranos est le plus grand fleuve des Contrées du Rêve, à l'image du Mississippi ou de l'Amazone en termes de profondeur, de largeur et débit. La zone qui sépare le Bois Enchanté de la rivière ressemble aux terres agricoles de la vallée du Skaï. Des collines couvertes de fleurs de mille couleurs différentes ondulent le long du fleuve. La vallée de l'Oukranos est plongée en permanence dans un brouillard doré. L'air bruisse sans cesse des chants d'oiseaux et du bourdonnement des abeilles. On dit qu'ici, le soleil brille un peu plus fort qu'ailleurs. On ne peut s'empêcher de ressentir de la joie et de l'émerveillement en traversant ce pays. C'est aussi le seul endroit, mis à part Sona-Nyl, où l'on peut observer les magnifiques dragons-papillons.

OUKRANOS, ROYAUME DE : Ce royaume couvre toute la vallée de l'Oukranos jusqu'aux alentours de Hlanith. Il compte deux grandes villes, Kiran et Thran. La seconde est aussi la capitale. Oukranos fait partie des Six Royaumes.

PIERRE ENCHANTÉE : À l'ouest du Grand Cercle de Pierre, le Bois Enchanté abrite un site étrange. Les champignons y sont anormalement épais et les rares arbres encore en vie sont beaucoup plus fins qu'à l'ordinaire. C'est là que se trouve la Pierre Enchantée, qui se présente sous

La Lune
Les Gnophkehs
Plateau de Sarkia
Vers Zobna
Diakos
Olathoe
Lomar
Mt. Noton
Mt. Kadiphonek
Banof
Désert Gla
Maison du Ver
Désert de Roc
Ishara
Vornai
Selarn
passe
Kaar
Urg
Mer Cérénarienne
Zaïs
Stéthélos
Fleuve Ka
Mynagar
Terres des Nomades
Désert de Bnazic
Kadathéron
Fleuve Ai
Jaren
Fleuve Xari
Désert de Pierre
Ogrotham
Mtal
Château du Bassin Sacré
Jungle de Kled
N'kraal
Vallée de Narthos
Rokol
Thraa
Mnar
Ilarnek
M'fuhnoo
Mt. Hatheg-Kla
Bois Sombre
Sinara
Désert Liranien
Fleuve Oukranos
Kiran
Hatheg
Nir
Ulthar
Grandes Montagnes Blêmes
Dother
Collines d'Implan
Fleuve Tross
Steppes Ossaraines
Désert de Cuppar-Nombo
Drinen
Mt. Sidrak
Cuppar-Nombo
Fleuve Skai
Sarnath
Ib
Teloth
Collines Karthiennes
Golthoth
Akurion
Le Lac sans Nom
Sydarthia
Theelys
Mt. Thorin
Oonai
Forêt de Parg
Dylath-Leen
Montagnes d'Ay ell-Tzarthica
Sona-Nyl
Royaumes Fantastiques
Ennon
Fleuve Zuro
Vers les Colonnes de basalte de l'Ouest
Les Promontoires de Cristal
Zura
Aphorat
Zak
Thalarion
Zar
N
Mer du Sud
Cavernes de V

Kadath

Sentinelles du Désert

ée

Passe de Kadath

Terres Inconnues

Phare de Leng

rières antes

Plateau de Leng

Vallée des Araignées

Le Monastère préhistorique

Lelag-Leng

uanok

Sarkomand

Baie de Benna

Le Roc Sans Nom

Labyrinthes des Gnorri

Serranie

Ilek-Vad

Zulan-Thek

Terres Interdites

Mt. Aran

Céléphaïs

Ooth-Nargai

Monastère de Yuth

Collines Tanariennes

Gak

Hazuth-Kleg

Hlanith

Nithy-Vash

Cité-Où-Mieux-Vaut-Ne-pas-Entrer

Vers Mhor
Où l'on trouve la Vallée de la Nuit et la Tour de Xiurhn

an
ois
hanté

Mt. Dlareth

Rinar

t. Thurai

Mt. Lérion

Zakarion

Ygiroth

Thorabon

La Cité Engloutie

Mer du Sud

Baharna

Thal

Thon

Oriab

Yath

Ruines de Tyrhhia

Mt. Ngranek

Vallée Maudite

Andahad

Les Contrées du Rêve

Légende

Ville

Routes principales

Routes maritimes

la forme d'une dalle dotée d'un anneau de près d'un mètre de diamètre en son centre. La pierre est recouverte d'inscriptions runiques de deux types, dissimulées par la mousse. Ce texte est écrit dans une langue si ancienne que plus personne ou presque ne la connaît dans les Contrées du Rêve. Les premières runes devaient enfermer quelque chose sous la dalle ; les secondes ont le pouvoir d'annuler les premières. Personne ne sait ce qui se trouve sous la dalle. Même les zoogs craignent de s'en approcher. En fait, la pierre recouvre le grand escalier qui descend jusqu'à la Tour de Koth, dans le royaume souterrain des gugs.

PORTAIL DU PLUS Sommeil profond : Il faut descendre sept cents marches depuis la Caverne de Flamme pour atteindre ces portes, qui donnent directement sur le Bois Enchanté.

PARG, FORÊT DE : La forêt de Parg se trouve en face de Dylath-Leen à l'Ouest, de l'autre côté du Skaï. Des tribus d'humains couleur d'ébène y résident. Certaines pratiquent le cannibalisme. Avides de richesses, les hommes de Dylath-Leen envoient souvent des expéditions pour capturer les esclaves et obtenir de l'ivoire. Parg abrite aussi de nombreuses espèces animales et végétales fantastiques comme les vers de feu, les growleywogs, les cavaliers de nuit, les langues tranchantes, les sloblubikiks, les sluggocs et les arbres sorcières.

ROKOL : Cette ville tentaculaire abrite un peuple basané et jovial. Aucun de ses bâtiments de bois ne dépasse les trois mètres de hauteur, par convention autant que pour faciliter la reconstruction. Régulièrement, Rokol est envahie par des animaux sauvages que les habitants appellent des bêtes de tonnerre. Ils mettent littéralement la ville à sac et obligent les locaux à vivre dans des tentes au milieu de la nature en attendant que les indésirables quittent les lieux. Ensuite, ils entreprennent de reconstruire leurs maisons. Rokol est dirigée par un conseil de trois ducs.

SARNATH : Il y a bien longtemps, Mnar comptait une quatrième ville-État du nom de Sarnath. Fondée par des hommes encore plus courageux que les autres, Sarnath a été bâtie sur les rives d'un grand lac près duquel des métaux précieux avaient été découverts. La cité d'Ib se trouvait non loin. Celle-ci était habitée par les premiers résidents de Mnar, une race étrange d'amphibiens humanoïdes qui seraient venus de la Lune en voyageant dans le brouillard. Révoltés par leur apparence, les habitants de Sarnath décidèrent de détruire leur ville. Pendant des années, Sarnath profita de sa richesse. Ses armées conquirent de nombreux territoires et plusieurs rois durent verser un tribut à la couronne de Sarnath. On raconte même qu'ils parvinrent à dominer la vallée de Pnath. Chaque année, un grand festival était organisé pour commémorer la destruction d'Ib. Le jour du millénaire de cet événement, un étrange brouillard s'éleva du lac. Les habitants décédés d'Ib se levèrent de leurs tombes aquatiques pour se venger. Après mille ans de gloire, Sarnath tomba en une seule nuit. Quand les hommes d'Ilarnek vinrent enquêter, ils ne trouvèrent qu'un vaste marécage à l'endroit où la cité s'était élevée. Il ne reste plus rien de cette cité, sinon des légendes. Même les dépôts de métaux précieux ont disparu, ce qui n'empêche pas quelques fous intrépides de se mettre en quête d'une fortune facile. Rares sont ceux qui reviennent de telles expéditions. Ceux-là parlent d'étranges lueurs sur le lac et d'apparitions humanoïdes qui hanteraient les rives du lac.

SINARA : Cette petite ville bâtie à la frontière du désert linarien évoque le Moyen-Orient. Ses étranges bâtiments de marbre ont été taillés de façon à évoquer des tentes et des pavillons qui ondulent dans le vent. Ses habitants sont basanés, joyeux, grivois et pleins d'entrain. Les dromadaires sont les seuls animaux domestiques. Ils servent de montures, de bêtes de somme et de nourriture. Une espèce en particulier est appréciée pour le goût légèrement aillé de sa chair. Sinara est dirigée par un Bey. La charge n'est toutefois pas héréditaire ; le nouveau dirigeant est choisi pour ses talents de combattant, de chanteur et de cavalier au terme d'un concours.

SIDRAK, MONT : Cette haute montagne domine le pays de Cuppar-Nombo. Parfois, les dieux s'y rendent sur leurs navires de nuages pour danser à son sommet. Les habitants de la région attendent ces événements avec impatience car les larmes que versent les divinités en partant sont les seules pluies qui arrosent cette terre aride. Escalader la montagne est considéré comme un grand crime à Cuppar-Nombo car de telles tentatives pourraient offenser les dieux et les dissuader de revenir.

SKAÏ : Ce grand fleuve des Contrées du Rêve se caractérise par ses eaux bleu vert. Comme l'Oukranos, il est large et vif. Le Skaï prend sa source dans la vallée de Mynanthra, tout en haut des pentes du mont Lerion. Hatheg, Nir et Ulthar ont été construites sur ses rives, tandis que le port maritime de Dylath-Leen se trouve sur son embouchure. Une route bien entretenue relie Hatheg à Dylath-Leen le long du fleuve. La route comme le cours d'eau sont très fréquentés.

SKAÏ, ROYAUME DE : Cette région regroupe Hatheg, Nir, Ulthar et plusieurs petites communautés agricoles. Chaque ville est dirigée par un bourgmestre et un conseil des bourgeois. Les villes et les villages sont sous l'autorité du roi de Skaï, qui supervise la collecte des taxes et prend les décisions qui affectent l'ensemble du royaume. Le roi est choisi parmi les bourgmestres et règne jusqu'à sa mort. Le royaume de Skaï fait partie des Six Royaumes.

SONA-NYL, PAYS DE : Membre des Royaumes Fantastiques, Sona-Nyl n'appartient pas à proprement parler aux Contrées du Rêve. C'est un pays en dehors de l'espace et du temps, dont la mort et la souffrance sont totalement absentes. Les investigateurs qui choisiraient de s'y attarder des années ou même des siècles ne vieilliraient pas d'un jour. Sona-Nyl semble n'avoir qu'une seule limite, à savoir l'entrée via le cap de Cristal. Il n'y a pas d'autres frontières dans ce pays des merveilles. Derrière chaque horizon se cache un nouveau paysage, encore plus magnifique que le précédent.

Ceux qui tentent de pénétrer dans la région par un autre biais tomberont face à un ancien mur d'enceinte qui s'étend à perte de vue. Il est possible de l'escalader ou de voler au-dessus, mais les résidents des Contrées du Rêve ne s'y risquent pas, faute de savoir ce qui se trouve de l'autre côté. Ce mur se dresse également entre Zura et Sona-Nyl, comme la princesse Zura ne le sait que trop bien. Elle n'aimerait rien tant que de briser cette barrière pour corrompre ce pays de rêve.

Sona-Nyl regorge de bois et de pâturages verdoyants, de fleurs aux couleurs vives, de ruisseaux limpides qui brillent de mille feux lorsque le soleil se reflète à leur surface, de temples élégants, de palais fabuleux, de cités merveilleuses pleines de fontaines rafraîchissantes. Les habitants de Sona-Nyl se déplacent avec une grâce étrange. Ils vont d'un lieu à l'autre sans crainte et sans jamais rencontrer de difficulté. Les jardins de Sona-Nyl sont remplis de petites structures en forme de pagodes qui servent d'autels dédiés aux différents dieux. Ceux qui quittent Sona-Nyl éprouvent souvent le plus grand mal à y revenir. La plupart n'y parviennent jamais. On prétend que c'est le prix de la malédiction des dieux, qui punissent ainsi ceux qui rejettent la perfection. Sona-Nyl est le port d'attache du Bateau Blanc. Le capitaine et ses marins semblent être les seuls à pouvoir retrouver ce pays merveilleux sans mal.

STETHELOS : Cette grande ville fortifiée est faite d'un étrange granite couleur d'azur. Un nuage violet flotte en permanence au-dessus de Stethelos et se déverse continuellement dans un grand bassin. À cause de ce nuage, les plantes ordinaires ne peuvent pas se développer. On ne trouve donc que des végétaux amateurs d'ombre et des champignons exotiques. Le maître de la ville est d'un caractère mélancolique et solennel, mais ses administrés l'aiment profondément.

STEPPES D'OSSRAN : Ces terres arides et battues par le vent sont habitées par les nomades Wazik. Comme les cosaques du Monde de l'Éveil, ces cavaliers redoutés ne montent pas des chevaux mais des yaks. Ils mènent une existence fruste, rythmée par les raids sur les villages qui bordent la frontière. Ils capturent parfois des esclaves, qu'ils revendent le plus souvent. Leur influence est limitée par les Grandes Montagnes Mornes, qui sont pratiquement infranchissables ; le Grand Mur qui entoure Sona-Nyl ; le pays de Zura dont aucun homme n'est jamais revenu vivant et le désert bnazique, qu'ils considèrent comme hanté. La seule issue à leur expansion se trouve à l'ouest, vers Theelys. De temps à autre, plusieurs tribus se rassemblent pour mener une attaque d'envergure dans cette direction, mais les descendants de Soomus les ont toujours repoussés.

SYDARTHIA : Cette région agréable et fertile est célèbre pour ses noix, ses épices et ses fruits. Tous ses habitants sont végétariens.

TANTA, VALLÉE DE : La vallée luxuriante de Tanta s'étend à l'est de Dylath-Leen. Il s'agit de la principale source d'élevage dans la région. Le village de Ti-Penth se trouve dans la vallée, à proximité de la grande ville.

TEELYS : Loin à l'Ouest, sur la rive sud de l'embouchure de la Tross, Theelys marque la frontière occidentale de l'ancien empire tyrhhien. Simple ville-frontière, Theelys est habitée depuis l'époque où les armées de Yath-Lhi parcouraient les Contrées du Rêve en quête de trésors. On l'appelle parfois la Cité des brumes, en raison du brouillard épais qui s'élève continuellement de la Tross. Associée à sa position très excentrée, cette particularité a fait de Theelys une ville rustique. Peu de navires y font escale car aucun bien de valeur n'est produit ici. La cité possède toutefois un atout : elle compte parmi les rares points d'accès à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve. Nul ne sait pourquoi un tel honneur lui a été accordé, mais les érudits pensent que ce choix n'est pas sans rapport avec la présence du sorcier Nyrass, l'un des citoyens les plus éminents de Theelys, qui vit dans un grand château à l'extérieur de la ville.

TELOTH : Cette sinistre cité de granite gris rassemble des bâtiments carrés aux toits plats. Les habitants sont sombres et austères. Les seules plantes qui poussent dans la région se trouvent près de la Zuro. À Teloth, tout le monde doit travailler. Il n'y a pas de place pour le rire et les chants ici. Les habitants n'aiment guère les frivolités. Teloth est une cité ouvrière. Les voyageurs ne peuvent pas rester plus d'une journée sans se mettre au travail. Il n'y a pas de tavernes. Les nouveaux venus logent dans des étables jusqu'à ce qu'ils terminent la construction de leurs petites maisons carrées. Le roi de Teloth, qui travaille lui aussi de ses mains, réside dans la tour de Mlin.

THALARION : Cette ville est surnommée la Cité des Mille Merveilles mais, en vérité, il s'agit d'une ruche dirigée par l'eidolon Lathi. Aucun homme n'a survécu après avoir posé les yeux sur elle. De loin, Thalarion se distingue par ses tours scintillantes et ses tourelles impressionnantes, mais il suffit de s'approcher un peu pour discerner la vérité. Les tours sont inégales et minces. C'est en réalité leur construction médiocre qui donne l'illusion de la hauteur. Un examen plus attentif révèle que ces bâtiments sont pratiquement en ruines et qu'ils ont souffert des éléments. La partie inférieure de la ville est une masse tentaculaire d'un gris lépreux, qui donne l'impression de ne pas avoir été bâtie par des hommes, mais par des insectes.

De fait, Thalarion a bien été construite par des insectes. Tous les édifices sont faits d'une substance semblable à du papier mâché qui exhale une odeur identique à celle des guêpes ou des termites. Ses habitants s'appellent les ter-hommes : ces créatures ressemblent à des humains, mais tiennent en fait davantage des termites. De par sa nature même, la ville est vulnérable aux incendies. C'est la raison pour laquelle le feu est banni à l'intérieur des murs. En guise de lumière, les habitants utilisent un champignon bleu phosphorescent inséré directement dans les murs et les plafonds. Les ter-hommes n'ont pas besoin de cuisson car ils se nourrissent de toutes sortes de végétaux. L'eidolon Lathi est la reine de la ruche. Les voyageurs qui ont le malheur de passer à proximité de Thalarion sont généralement capturés et amenés devant Lathi.

Au nord de la ville, le Grand Arbre des Contrées du Rêve se dresse vers le ciel. Encore plus loin au nord, on trouve un vaste marécage infesté de plantes carnivores, assez proche de celui de Kled. Aucun être vivant, pas même les ter-hommes, n'accepte de s'y rendre. Il faut dire que rares sont ceux qui sont revenus vivants d'un tel périple.

THORABON : Les murs et les maisons de cette cité agonisante sont faits d'une substance translucide et étrange, qui se plie plutôt que de casser et n'accepte aucune peinture. Depuis cinquante ans, la ville disparaît petit à petit. Chaque mois, une ou deux maisons, voire une portion de mur, se dissolvent dans le néant. Les habitants de Thorabon n'apprécient guère les nouveaux venus car ils pensent qu'un voyageur de passage les a maudits par le passé. Chaque année, des centaines de personnes fuient la ville. L'actuel gouverneur de la ville a pris ses fonctions après la chute mortelle du roi, victime de la disparition de son palais.

THORIN, MONT : Cette montagne est remarquable par sa hauteur et pour ses habitants. Les tanières de créatures pareilles à des dragons peuvent être observées un peu partout sur le mont Thorin. Tout autour, des troupeaux de bétail entiers sont décimés nuitamment par ces prédateurs inconnus.

THRAA : La deuxième ville-État de Mnar se trouve assez loin des berges du fleuve, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Le site d'origine se trouvait tout près de l'Ai. Il a cependant été détruit par la montée des eaux chaque printemps. Thraa est devenu le centre agricole de Mnar. Grâce à une batterie de digues et de canaux d'irrigation, les hommes ont réussi à utiliser les inondations à leur avantage. Ils profitent aujourd'hui d'un sol extrêmement fertile.

Parfois surnommée la Cité des Boulangers, Thraa est connue dans toutes les Contrées du Rêve pour son pain nourrissant. On dit qu'une miche suffit à calmer la faim d'un individu normal pour toute une semaine.

Les bijoux en or et en argent de Thraa sont également très réputés, tout comme un scarabée d'un mètre vingt fabriqué ici. Des docks de pierre, taillés dans de l'onyx importé spécialement d'Inquanok, s'élèvent au-dessus du fleuve pour faciliter le chargement et le déchargement des barges à destination de Kadatheron et Ilarnek. Ils restent accessibles même en cas de crue. Thraa est dirigée par le Grand Prêtre des dieux, qui veillent à ce que les récoltes soient toujours abondantes.

THRAN : La capitale du royaume d'Oukranos, dans les Six Royaumes, est dirigée par un vieux rêveur qui a vu bien des merveilles. Il accéda au pouvoir après avoir remporté un duel

onirique contre son prédécesseur. Ces joutes servent traditionnellement à désigner le premier édile de la ville. Les participants se mesurent en tentant de raconter l'histoire la plus extraordinaire.

La ville est entourée par un haut mur d'albâtre, taillé dans une pièce massive par un moyen totalement inconnu. Le mur compte cent portes, surmontées de deux cents tourelles. Les tours sont également faites d'albâtre et brillent d'un éclat aveuglant sous leurs promontoires dorés. Certains de ces édifices montent si haut qu'ils sont masqués par les nuages. En d'autres circonstances, les tours transpercent littéralement les nues, donnant ainsi l'impression d'une ville céleste, éclairée par le reflet de ses tours étincelantes. Le mur de Thran est si épais que les portes ressemblent davantage à des tunnels de montagne. D'une longueur de 30 mètres pour dix mètres de large, ces passages sont éclairés par des torches disposées tous les trois mètres. Chaque porte est gardée par des sentinelles vêtues de rouge. Ceux qui souhaitent entrer doivent d'abord prouver leur valeur en étourdissant les gardes par le récit de trois rêves qui défient l'imagination.

Pour franchir cet obstacle, un investigateur doit réussir **trois tests consécutifs combinés de Savoir ès Rêves et de Persuasion**. Un succès critique rend inutile tout autre test. Si un groupe de plusieurs investigateurs cherche à rentrer, chacun doit effectuer ses tests séparément. Un investigateur peut tenter sa chance aussi souvent qu'il le désire, mais il faut compter dix minutes en moyenne pour chaque récit.

Les portes s'ouvrent sur le fleuve et les quais. Ces docks sont faits de marbre massif. On trouve généralement amarrées des galères de bois odorants comme le cèdre ou le calamandre. D'étranges marins barbus venus de toutes les Contrées du Rêve parcourent le port. Des piles entières de caisses et de tonneaux portant de mystérieux hiéroglyphes attendent d'être chargées ou transportées au marché. Le port de Thran est le troisième des Contrées du Rêve par ordre d'importance, après ceux de Dylath-Leen et de Céléphaïs.

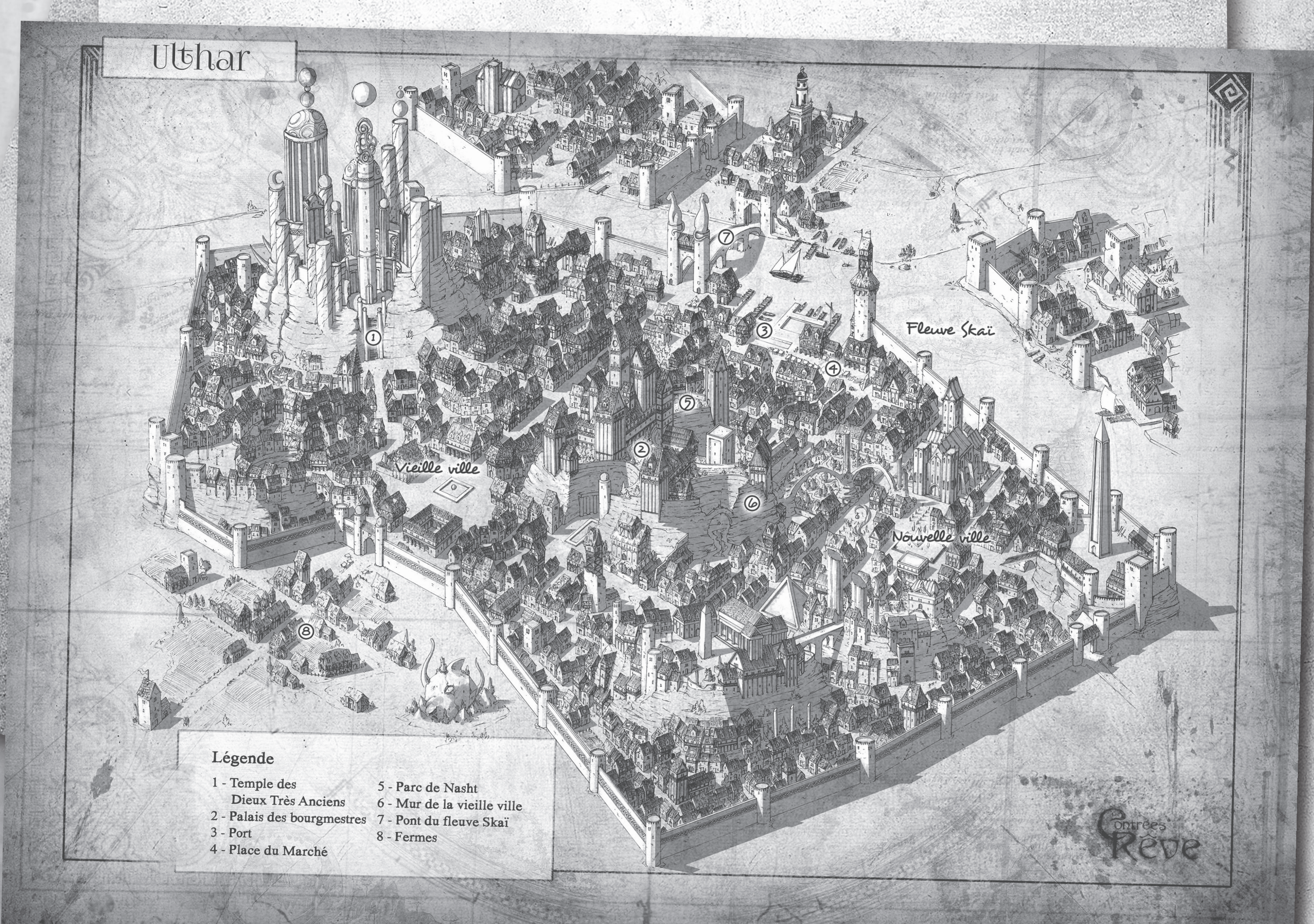
Les rues de Thran sont escarpées et mystérieuses. Elles serpentent entre les tours sans cesser de s'élever vers le ciel. Les petites échoppes et les maisons les plus modestes ressemblent à des souris au pied de ces géants. Près du centre-ville, le bazar occupe une grande place sur laquelle sont présentées toutes les marchandises des galères qui seront vendues ou échangées. Le jour, les rues regorgent de personnes et d'animaux ; la nuit, elles s'emplissent de la douce lumière qui filtre des fenêtres en hauteur et de la musique qui s'élève des cours intérieures où trônent des fontaines rafraîchissantes.

THURAI, MONT : Cette montagne à la cime enneigée se trouve près de Nir. Autrefois, les dieux de la Terre venaient y jouer. Lorsqu'ils reviennent ici, ils pleurent et les hommes prennent à tort leurs larmes pour de la pluie.

TI-PENTH : Ce petit village de la vallée de Tanta, à l'est de Dylath-Leen, accueille chaque année le Festival de l'Abondance, qui marque la fin de la saison des récoltes et les premiers voyages au marché.

TROSS : Ce fleuve s'étend sur plusieurs centaines de kilomètres, après avoir pris sa source dans les Grandes Montagnes Mornes. Il débouche sur la mer méridionale, près de la ville de Theelys. On ne trouve pas grand-chose à l'ouest du Tross, mais un ferry traverse tout de même son cours pour ramener des fermiers et des voyageurs vers des terres plus civilisées ou, au contraire, amener des aventuriers vers les régions inexplorées qui se trouvent au-delà.

ULTHAR : Cette grande ville féodale rassemble des marchands et des fermiers. Ulthar est la plus grande des trois villes de la vallée du Skaï et le terminus de nombreuses caravanes en provenance de Dylath-Leen, près de la mer méridionale, ou de Cuppar-Nombo, dans le désert. La banlieue d'Ulthar est un savant mélange de petits cottages et de fermes bien



entretenues. La ville elle-même couvre plusieurs collines sur les rives du Skaï. Les maisons ont des toits pentus et des balcons. Ses petites rues sont étroites, pavées et très fréquentées.

Le temple des Dieux Très Anciens est perché au sommet de la plus haute colline d'Ulthar. C'est le seul lieu de culte de ce type dans la vallée du Skaï. Ce temple est aussi l'un des endroits où Nasht est adoré comme un dieu. Les prêtres laissent en permanence de l'encens brûler dans l'oreille gauche de sa statue pour tromper ses sens. Sans cette ruse, il se rendrait compte que ses adorateurs pêchent et il pourrait devenir vengeur. Les prières à Nasht se font donc dans son oreille droite. Kaman-Thah n'est pas adoré, mais il jouit d'une haute estime car on le considère comme l'avatar de Nasht. Ce dernier n'est cependant pas le seul dieu honoré ici : tous les Grands Anciens ont leur autel. Les fidèles peuvent prier Ariel, Zo-Kalar, Tamash, Karakal, Lobon, N'tse-Kaambl, Nodens et Nath-Horthath. Hagarg Ryonis dispose également d'un autel, mais seuls quelques prêtres peuvent y accéder. La bibliothèque du temple contient quelques ouvrages renommés comme le *Livre de Barzai*, les *Manuscrits Pnakotiques* et les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.

VILLAGES ZOOGS : Il existe plusieurs villages zoogs dans le Bois Enchanté. Ils rassemblent en général quelques terriers sous le sol de la forêt même si quelques individus, surtout chez les nobles, préfèrent vivre dans les troncs de grands arbres. Chaque village est dirigé par un conseil de sages, choisis parmi les zoogs les plus vieux et les plus expérimentés.

Le plus grand des villages zoogs se trouve près du centre du Bois Enchanté. Ses habitants produisent du vin à partir d'un arbre hanté qui se trouve à proximité. L'arbre en question s'est développé à partir d'une graine tombée sur Terre depuis la Lune. On le dit hanté, car ceux qui dorment sous ses branches sont assaillis d'étranges visions. Les zoogs utilisent sa sève pour fabriquer un vin puissant. Ceux qui n'ont pas l'habitude de boire des alcools forts ne résistent pas longtemps à ses effets. Le vin des zoogs est de type fort.

XARI : Les eaux empoisonnées de la Xari coulent dans la vallée de Narthos. D'un noir profond, cette eau est mortelle.

'YGIROTH, VILLE DE : Au-dessus de la vallée de Mynanthra, sur la face nord du Lerion, se trouvent les ruines de la cité maudite de 'Ygiroth. Bien avant que les villes de Hatheg, Nir et Ulthar ne soient fondées, les bois et les prairies du Lerion étaient habités par les hommes de 'Ygiroth. Cette race sauvage et dégénérée mérite à peine le nom d'homme. Petits et poilus, ils se distinguaient par leurs arcades proéminentes et leurs yeux globuleux.

Ces êtres seraient restés totalement primitifs s'ils n'avaient pas résidé près d'une certaine crevasse du mont Lerion. Ce lieu était infecté par un mal étranger bien avant que les premiers hommes n'investissent cette région onirique. Un jour perdue dans les brumes de l'oubli, la terrible Chose au Masque Jaune apparut à ces créatures et leur donna les connaissances nécessaires pour fabriquer des lances, manger de la viande et monter les puissants kyresh.

En échange, la Chose au Masque Jaune obligea les primitifs à construire la cité de 'Ygiroth en son honneur. La ville devait devenir un bastion d'horreur sans égal dans les Contrées du Rêve. Quand les hommes véritables s'installèrent dans la vallée du Skaï, ils se prirent immédiatement d'une profonde inimitié pour leurs voisins. Personne ou presque ne se donna la peine d'apprendre leur langue, faite de murmures rauques. Sans la disparition de jeunes demoiselles à des périodes irrégulières, sans doute se seraient-ils contentés d'ignorer les 'Ygirothiens. Finalement, le roi Pnil d'Ulthar rassembla les forces de toutes les villes de la vallée pour marcher sur 'Ygiroth. Les quelques aventuriers qui s'étaient rendus à 'Ygiroth et en étaient revenus sains d'esprit avaient parlé d'étranges orages par temps clair ou de tornades dotées de conscience qui déchiraient les corps et les âmes. L'armée de la vallée du Skaï ne rencontra rien de tel.

Lorsqu'elle atteignit 'Ygiroth, les 'Ygirothiens et leurs kyresh déferlèrent par les portes de la ville et se ruèrent sur leurs ennemis. En réalité, ils ne chargeaient pas au combat ; ils fuyaient quelque chose qui se trouvait dans la ville, préférant se jeter littéralement sur les armes des envahisseurs. Tous les hommes de 'Ygiroth périrent ce jour-là. Au milieu des cadavres, aucun des soldats de la vallée du Skaï ne voulut pénétrer dans la ville, de peur de découvrir ce qui avait poussé tous les sauvages à braver ainsi la mort.

'Ygiroth est toujours debout. La cité est étonnamment bien préservée. Les bâtiments portent certes la marque du temps ; des fissures sont visibles et certains penchent dangereusement, mais aucun ne s'est effondré. Au fin fond de la ville, l'ignoble Temple de 'Ygiroth se dresse sur une saillie en hauteur.

'YGIROTH, TEMPLE DE : Ce temple en forme de ruche est desservi par une rampe en pente douce qui s'élève depuis les rues de la ville déserte jusqu'à une mince ouverture trapézoïdale. Le grand hall se présente comme une immense salle garnie de nombreuses colonnes pentagonales arrangées avec une étrange régularité asymétrique. On y trouve également sept statues de kyresh ; certaines ont la bouche ouverte et les yeux hagards, les autres portent un bandeau. Un passage naturel entre les colonnes mène vers l'autel au fond du temple.

Au sommet de cet autel à sept faces se tient une silhouette encapuchonnée qui tient une lance dans une main et une petite figurine de buopoth dans l'autre. Un test réussi de Mythe de Cthulhu ou de Savoir ès Rêves permet d'identifier la Chose au Masque Jaune. Une grande ouverture ovale devant l'autel donne accès à un escalier en spirale qui descend vers les profondeurs de la montagne. Les marches débouchent sur un labyrinthe de passages étroits et de chambres oppressantes. Au centre de ce dédale se trouve un hall presque aussi grand que celui de l'entrée, avec les mêmes colonnes, statues de kyresh et un autel. Une dalle de pierre disposée devant l'autel suggère que des régions plus profondes encore attendent d'être découvertes.

Les murs constituent l'élément le plus frappant de cette salle. Ils sont en effet couverts d'inscriptions dans l'ancienne langue aklo. L'*Inscription de 'Ygiroth* est rédigée de l'écriture malhabile des scribes 'ygirothiens. Elle évoque la faiblesse des dieux des Contrées du Rêve et les Dieux Extérieurs qui les protègent : Azathoth, Yog-Sothoth et Nyarlathotep. Elle dévoile également des secrets révélés aux 'Ygirothiens qui, s'ils avaient pu les comprendre, leur auraient permis de devenir les maîtres des Contrées du Rêve et peut-être même du Monde de l'Éveil.

ZAIS : Cette grande ville d'albâtre et de diamant n'a pas de rues. En effet, des rivières et des ruisseaux font ici office de routes. Des ponts ornés de fées et de démons enjambent les cours d'eau pour relier les maisons entre elles. Les rares espaces ouverts servent de parcs. Zais est plongée dans un crépuscule éternel ; il n'y a pas de jour ou de nuit ici. Les habitants ont la peau claire et les cheveux sombres. La fille de leur roi, Nathicana, a la réputation d'être la plus belle femme au monde.

ZAK : La demeure des rêves oubliés s'élève au-dessus de la mer sur des terrasses arborées. D'étranges temples de marbre blanc y dévoilent leurs colonnades. C'est là que résident les rêves et les pensées magnifiques ou merveilleuses qui ont traversé un jour l'esprit des hommes et qui ont depuis été oubliés. C'est un pays d'oubli et d'amnésie. Des formes fantastiques ou stupéfiantes se découpent parfois le long du rivage. Chaque visiteur y découvre des choses différentes,

car chaque personne a ses propres rêves oubliés. Toutefois, il convient de garder à l'esprit que les douces pensées ne sont pas les seules à sombrer dans l'oubli. L'intérieur des terres de Zak est parcouru par des choses plus terribles encore que toutes celles qui peuvent exister dans cet univers. On ne sait pas grand-chose de ce pays, car on dit que ceux qui parcourent les prairies somnolentes de Zak ne retrouveront plus jamais le chemin de leur foyer.

Zak n'abrite qu'une seule ville, Zar.

ZAKARION : Ce port maritime est fait d'ormeaux et de mère-de-perle. Les archives de la ville sont inscrites sur des parchemins éternels qui ne peuvent pas pourrir ou se déchirer. Ce matériau est obtenu à partir de la peau de dragon et de sphinx. Les réflexions des grands sages de Zakarion y sont consignées. Celles-ci sont toutefois trop profondes pour exister dans le Monde de l'Éveil. La cité est dirigée par l'un de ces savants, l'homme le plus sage de tous les temps.

ZAR : L'unique ville de Zak est peuplée de formes oniriques des habitants du Monde de l'Éveil qui souffrent d'amnésie. L'endroit ressemble à un parc et ne compte guère que quelques bâtiments. Depuis la mer, on peut apercevoir d'élégantes terrasses arborées, des toits luisants et les colonnades de temples de style grec. C'est ici que vivent les gens qui ont tout oublié d'eux-mêmes. Ils ne s'éloignent guère de la ville car ils espèrent que leurs souvenirs terrestres leur seront un jour rendus et qu'ils pourront ainsi rentrer chez eux. Des investigateurs peuvent très bien visiter Zar et en revenir, mais le voyage risque de ne pas être très agréable. En effet, les visiteurs sont constamment dérangés par les suppliques des habitants qui cherchent à retrouver leurs formes terrestres. Quiconque se rend à Zar perd 1/1d4 points de Santé mentale. Quelques rares personnes se sont résignées à demeurer ici à jamais. D'autres encore ont quitté la cité pour s'enfoncer à l'intérieur des terres ou sont parties s'installer ailleurs dans les Contrées du Rêve. Mais la plupart des résidents restent ici, en attendant un miracle dans le Monde de l'Éveil qui leur permettra de rentrer enfin chez eux.

Ils ont cependant un autre espoir : attendre la saison d'Uthlos. Cette saison merveilleuse est propre au pays de Zak. Durant cette période, ceux qui ont été oubliés peuvent retourner vivre parmi les hommes. Uthlos se produit rarement et ne dure pas longtemps. Certains prétendent que les Grands Anciens, ayant été oubliés par l'humanité, viendront eux aussi vivre à Zak. Alors, la saison d'Uthlos ne sera plus attendue avec espoir, mais avec crainte.

ZURA : Le pays des Plaisirs Inassouvis se présente comme une région côtière qui regorge de bois splendides et de fleurs aux couleurs chatoyantes. Les navires qui passent à proximité entendent souvent des chants et des musiques envoûtants. Mais il suffit que le vent change pour que les marins soient immédiatement assaillis par une odeur infecte, une puanteur telle que l'on croirait que toutes les tombes du monde viennent de s'ouvrir en même temps. Ce fumet atroce provient de l'intérieur des terres, une zone connue sous le nom de Jardin Charnel de Zura, qu'aucun homme vivant n'a jamais visité.

Zura est le pays des morts. Ceux qui subissent une mort horrible dans les Contrées du Rêve atterrissent dans cette région pour servir leur nouvelle maîtresse, la princesse Zura, jusqu'à ce qu'ils disparaissent dans le néant. En termes de règles, quiconque meurt lors d'une rencontre qui lui vaut de sombrer dans la folie, temporairement ou indéfiniment, revient servir Zura. Il importe que la folie et la mort soient simultanées. Les causes n'ont pas besoin d'être identiques, mais elles doivent se produire durant la même rencontre. Si un investigateur est rendu fou par un monstre et tué par l'un de ses amis au cours du même épisode, il se réveillera à Zura.

Cette règle s'applique à tous les investigateurs dans les Contrées du Rêve terrestres, qu'ils rêvent ou qu'ils soient physiquement présents. Les rêveurs qui subissent ce sort sombrent dans un coma dont leurs corps physiques ne se réveilleront jamais. Même la mort de leurs corps terrestres ne les sauvera pas. En revanche, les investigateurs qui meurent sur la Lune échapperont à ce destin funeste. Une mort causée par certaines créatures ou certaines personnes peut aussi épargner à la victime cet horrible sort. Pour autant, ces décès sont rarement très plaisants.

À l'exception de la côte, qui conserve un semblant de vie pour attirer les imprudents, le pays se résume à un gigantesque champ d'herbe malade et pourrissante, lequel regorge de tombes ouvertes et de pierres tombales en ruines. Au cœur de cette terre maudite, on trouve une cité mégalithique de gigantesques mausolées dont les colonnes gravées de motifs morbides se dressent vers le ciel. Rien ne vit ici, à l'exception d'une infestation de wamps à pied rouge, attirés ici comme par tous les cimetières. Les morts, dans des états de décomposition avancés, titubent au milieu de ce décor de cauchemar en quête d'une libération. Seuls la putréfaction et le néant leur offriront le repos auquel ils aspirent tant.

ZURO : Ce fleuve aux eaux d'un vert sombre coule près de la ville de Teloth et des collines karthiennes. Le courant est froid et puissant, même si le lit est relativement étroit. Le fleuve prend sa source loin au nord, près des collines d'Implan. Le port d'Aphorat a été construit sur son embouchure.

Les autres Lieux

Si le Monde de la surface représente la façade des Contrées du Rêve, tout ici n'est pas visible. Loin sous la terre, des civilisations inhumaines prospèrent. C'est le royaume du Monde souterrain. Il existe de nombreux mondes dans l'univers des Contrées du Rêve. L'espace est organisé de façon différente. En rêve, l'air n'est pas nécessaire. Un investigateur peut donc voler jusqu'à la Lune en quelques heures, à condition de disposer d'un moyen de transport adéquat. Peut-être pourrait-il atteindre d'autres planètes en quelques jours. Il existe aussi d'autres dimensions, séparées des Contrées du Rêve mais si proches…

Le Monde souterrain

Il existe de nombreuses façons d'entrer dans le Monde souterrain. Un passage se trouve sous la Pierre Enchantée du Bois Enchantée. Les passages du mont Ngranek débouchent au-dessus des pics de Throk. L'escalier de Sarkomand mène à la plaine des Goules. On peut aussi remonter jusqu'à Zura depuis les ruines de Karoth.

Le royaume de Luz se trouve loin au nord, totalement déconnecté de cette portion du Monde souterrain. Cette région a déjà été traitée dans la partie consacrée au nord.

Le Monde souterrain est éclairé par un faible feu-de-mort, qui donne un teint gris fantomatique aux régions supérieures. Cette lumière est cependant inexistante dans les contrées inférieures comme la vallée de Pnath où nichent les dholes.

CAVERNE DE COLONNES : Entre les mers d'Ossements et de Roulis, on trouve une région du Monde souterrain où le plafond est suffisamment bas pour être visible. Cette immense caverne est traversée par de nombreuses colonnes de pierres qui résultent de la fusion de stalagmites et de stalactites. De vastes étendues d'eau noire occupent l'espace entre ces colonnes. D'étranges prédateurs vivent dans ces flaques. Dès qu'un imprudent s'approche un peu trop du bord de leur repaire, ils s'en saisissent à l'aide de leurs interminables tentacules.

CITÉ DES CHUCHOTEURS : La Cité des Chuchoteurs se trouve à l'est des plaines vides de la vallée de Pnath. Comme le paysage environnant, la ville est plongée dans les ténèbres. En approchant, les investigateurs entendront d'incompréhensibles murmures. Les voix ne tarderont pas à venir de toutes les directions à la fois. Certains mots semblent prononcés directement à leurs oreilles, tandis que d'autres paraissent plus lointains. Quoi qu'il en soit, il est impossible à quiconque de comprendre ce qui se dit. Pour ne rien arranger, ces mystérieux chuchotements sont entrecoupés d'un rire bas et inquiétant, en provenance de toutes les directions. Tous ceux qui entendent ces murmures perdent 0/1D3 points de Santé mentale. Si les investigateurs possèdent une source de lumière, l'origine de ces bruits demeure invisible. Un éclairage soudain arrête momentanément les chuchotements, mais ils reprendront petit à petit. Les chuchoteurs restent toujours hors de portée de la lumière.

La ville proprement dite est un labyrinthe de maisons construites en rangs serrés. Les murs sont intégralement faits de statues brisées. Plusieurs d'entre eux présentent donc des composantes anatomiques : genoux, coudes, têtes ou pieds. Les murs n'ont pas de portes ni de fenêtres mais, plus haut, ils présentent de curieuses ouvertures rondes, suffisamment larges pour qu'un homme s'y faufile en rampant. Personne ne sait qui sont véritablement ces chuchoteurs.

FORÊT DE CHAMPIGNONS : Cette vaste bande de champignons obscènes s'étend au nord de la vallée de Pnath. De minces filaments y sont tendus un peu partout. Des corps gonflés et des chapeaux venimeux et abîmés pullulent au sol. Certains de ces champignons se présentent sous la forme de gigantesques cylindres phosphorescents, aussi hauts et épais que les séquoias du Monde de l'Éveil. Ils sont souvent infestés de colonies entières de champignons parasites. Seuls des gobelins et des limaces fouisseuses habitent dans cette région.

GRAND ABYSSE : Cet escalier passe devant deux statues de lions jumelles dans les ruines de Sarkomand. Il sert de point d'accès à cette partie du Monde souterrain.

LAC STÉRILE : Ce lac d'eau stagnante sert de refuge à Ghadamon.

MAISON DE SHUGGOB : Cet étrange cottage fait d'une pierre grise et friable est entouré par une pelouse de moisissure et d'algues, derrière une haie de champignons bigarrés. C'est ici que vit la goule savante Shuggob.

MER D'OSSEMENTS : Cette partie de la vallée de Pnath est recouverte par plusieurs strates d'ossements déposés par les goules. Sous les os, les dholes creusent inlassablement leurs tunnels, à la recherche de proies. On trouve également dans cette région des hommes-tiques et les fourmis-lions des dholes.

MER DE ROULIS : Ce vaste océan est constitué d'une substance poisseuse, semblable à du goudron. La mer est difficile à traverser car les navires qui s'aventurent à sa surface sont rapidement englués par ses vagues collantes. D'étranges créatures appelées araignées-roulis y ont élu domicile. Ceux qui souhaitent voguer sur cette mer auraient tout intérêt à s'en méfier.

PLAINE DES BLOCS : Une bande de terre semée d'énormes rochers s'étend le long de la mer de Roulis. La vie y est rare, même si la Chose qui Court y passe de temps à autre. De l'autre côté de la mer, de grandes falaises noires s'élèvent à plusieurs centaines de mètres avant de disparaître dans le brouillard gris. Les vestiges d'une cité autrefois puissante, taillée à même la roche, sont encore visibles à leurs pieds. Ce sont les ruines de Karoth.

PLAINE DES GOULES : Cette région supérieure du Monde souterrain abrite les goules qui résident dans les Contrées du Rêve. Elle se trouve à proximité du Monde de l'Éveil.

PICS DE THROK : Ces montagnes lisses et régulières s'élèvent dans la nuit éternelle du Monde souterrain. Couverts de feux-de-morts impies, les pics irradient une faible lumière, ce qui fait d'eux un point de repère important à ce niveau du Monde souterrain. Les rares rumeurs à son sujet qui ont atteint le Monde de la surface laissent à entendre que les racines de ces pics descendent jusqu'au centre de la Terre. Les goules appellent parfois ces pics les Dents d'Azathoth. Ces montagnes sont le grand symbole du Monde souterrain. Les humains qui les ont vues et qui ont pu en témoigner ne sont pas nombreux. Les terriers des maigres bêtes de la nuit se trouvent près des sommets.

ROCHER DES GOULES : Cette partie de la plaine des Goules s'étend au-delà de la vallée de Pnath. Les goules y jettent les restes de leurs festins nocturnes.

ROYAUME DES GUGS : Voir ville des gugs.

RUINES DE KAROTH : Ces ruines ressemblent à une série de mausolées géants. En les découvrant, le voyageur ne peut s'empêcher d'éprouver le sentiment d'être entré dans le cimetière des dieux. On trouve également dans ces ruines un grand escalier en spirale qui remonte au cœur des falaises jusqu'à une lourde trappe de pierre. Si les investigateurs parviennent à la soulever, ils se retrouveront à Zura.

Les ruines sont habitées par Tak, le prince vampire de Karoth. Aucune présence ne peut échapper à son attention, mais il n'attaque pas immédiatement. Il préfère observer ses visiteurs pour se faire une idée de leurs intentions. S'il estime qu'ils peuvent représenter une menace, il n'hésitera pas à tous les tuer. S'ils semblent ne pas devoir s'attarder, il préférera garder ses distances, afin d'éviter de révéler son existence au monde extérieur.

TEMPLE DE NODENS : Ce bâtiment dépourvu de fenêtre est fait de pierres noires. Ses doubles portes de bronze ont pris une teinte verte avec le temps. Ouvertes en permanence, elles laissent passer la lumière de l'intérieur vers le vide environnant. Sept maigres bêtes de la nuit sont assises en rang au sommet du toit. On les prend parfois pour des statues faites de la même matière que le temple lui-même, mais il s'agit bel et bien d'êtres vivants.

Ce temple compte parmi les nombreux sanctuaires de Nodens répartis un peu partout dans le Monde souterrain. L'intérieur se compose d'une seule pièce, qui fait à la fois office de sanctuaire et de résidence pour le prêtre, Nuguth-Yug. Le mur qui fait face à l'entrée abrite un bas-relief qui présente Nodens dans toute sa gloire. Il est représenté sous la forme d'une créature anthropomorphe dotée d'une barbe de tentacules. Il est successivement montré en train de chasser avec son trident des formes octopodes et ailées ou siégeant sur une grande coquille Saint-Jacques. Un grand autel de pierre et un piédestal en forme de coquille Saint-Jacques sont installés devant le mur. À l'intérieur, on trouve une petite idole de Nodens en pierre lépreuse.

Installée dans un coin de la pièce, une couche de paille sale fait office de lit pour l'unique prêtre résident. Nuguth-Yug vit seul avec ses maigres bêtes de la nuit. Il connaît très bien la vallée de Pnath et, dans une moindre mesure, le reste du Monde souterrain. Il n'a pas eu l'occasion de quitter la vallée depuis des années et les nouvelles du Monde de la surface l'intéressent donc grandement. Il est tout à fait capable de se défendre de tous ceux qui souhaiteraient lui faire du mal ou profaner son temple.

Les Contrées du Rêve

Légende


Cavernes

Routes principales

Bords de falaises

Karoth

Mer de roulis

Plaine des rochers éparpillés

vers Zura

N

Tour de Koth

Ville des gugs

Tombeaux de Zin

Plaine des goules

Rocher des goules

Forêt de champignons

Temple de Nodens

Cité des chuchoteurs

Lac stérile

Vallée de Pnath

Grande Caverne entrée est

Grande Caverne entrée ouest

Pics de Throk

Vers le mont Ngranek

TOMBEAUX DE ZIN : Ce vaste réseau de catacombes, de tunnels et de cavernes s'étend sous la surface des Contrées du Rêve. Il existe des entrées dans le royaume des gugs, sous le plateau de Leng et sous K'n-Yan, dans le Monde de l'Éveil. Les ghasts en ont fait leur demeure. Ces créatures immondes font à peu près la taille d'un petit cheval et se déplacent en bondissant sur leurs puissantes pattes postérieures, à la manière des kangourous. Leurs visages présentent de curieuses ressemblances avec ceux des humains, mais elles n'ont pas de nez ni de front.

VALLÉE DE PNATH : La plus grande vallée au pied des pics de Throk est connue pour se trouver au pied du Rocher des Goules. Elle sert donc en partie de dépotoir, puisque les charognards y déversent leurs restes depuis des millénaires. La couche d'ossements fait plus d'un kilomètre de profondeur. Par-delà la mer d'Ossements, à l'Est, on trouve la Cité des Chuchoteurs et un temple de Nodens. La Maison de Shuggob est installée aux pieds des pics de Throk. Les maigres bêtes de la nuit aiment déposer leurs victimes dans cette vallée.

VILLE DES GUGS : Cette ville comprend l'intégralité du royaume des gugs. Elle est entourée d'un gigantesque mur de pierre. À l'intérieur de cette enceinte, on trouve d'innombrables tours circulaires faites d'une mystérieuse pierre grise. Leurs entrées mesurent près de dix mètres de haut et les bâtiments eux-mêmes ne présentent aucune autre ouverture. Ces édifices s'élèvent toujours plus haut, au milieu des vapeurs brumeuses qui circulent dans les régions supérieures du Monde souterrain.

La tour de Koth se trouve au centre de la ville. Construite à partir de pierres noires, elle porte le Signe de Koth au-dessus de son entrée. Cette immense structure monte jusqu'à la surface des Contrées du Rêve et dispose d'une grande trappe à son sommet. Personne ne craint d'y pénétrer mais, pour autant, aucun gug ne réside dans cette tour. Le cas échéant, les habitants de la ville n'hésiteront pas à poursuivre un intrus jusqu'au sommet. En revanche, si la trappe est ouverte, ils s'enfuiront à toutes jambes.

Un cimetière a été construit en périphérie de la Cité des gugs. Les locaux évitent cependant de s'y rendre car celui-ci est fréquenté par des goules. Une gigantesque falaise percée par l'entrée d'une caverne de taille imposante se dresse juste au-delà des frontières du cimetière, loin de la ville. Elle marque l'entrée des Tombeaux de Zin.

La Lune

La Lune a ses propres Contrées du Rêve, hantées par des êtres malfaisants, qui ont peut-être leurs équivalents dans l'univers éveillé. L'atmosphère de la Lune onirique est respirable par les humains, mais le paysage lunaire leur est totalement étranger.

Les chats terrestres se rendent fréquemment sur la Lune, comme leurs congénères d'autres planètes des Contrées du Rêve du système solaire. La face visible de la Lune regorge de ruines inquiétantes et de temples en ruines consacrés à des dieux inconnus. La face cachée abrite les bêtes lunaires. Un certain nombre de sites importants sont présentés ici.

BENDAL-DOLUM ALTERNATIF : Un second cratère s'ouvre juste au-delà du cratère de Mnomquah. Ce relief est trop imposant pour être escaladé, mais une petite cave donne sur un tunnel qui débouche au centre de la dépression. C'est là que réside Haon-Dor, un sorcier autrefois puissant originaire d'Hyperborée. Quand sa colonie a été détruite par Abhoth, il prit la fuite vers Saturne via le passage d'Eibon. De là, il se rendit sur la face cachée de la Lune. Il y construisit la réplique exacte des ruines de Bendal-Dolum en Amérique centrale pour en faire son repaire.

Haon-Dor veut revenir dans le Monde de l'Éveil pour y étendre son influence maléfique mais pour ce faire, il a besoin de l'aide d'investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Il traite occasionnellement avec les bêtes lunaires, qui le laissent la plupart du temps à ses affaires. Il est de toute façon beaucoup plus puissant qu'elles. Il a également eu affaire aux derniers hommes serpents et même à Mnomquah de temps à autre, mais, dans l'ensemble, il préfère la solitude.

CITADELLE DE HAON-DOR : Voir Bendal-Dolum Alternatif.

CRATÈRE DE MNOMQUAH : Ce vaste cratère s'étend à la surface de la Lune, près du temple de Mnomquah. Il occupe l'essentiel de la plaine entre la ville des bêtes lunaires et Bendal-Dolum Alternatif. Ce cratère contient en outre un puits qui mène directement au repaire de Mnomquah, le Lac Noir d'Ubboth, à Nug-Yaa. Des nuages de fumée ou de vapeur orange s'échappent par intervalles irréguliers de cette ouverture.

LAC NOIR D'UBBOTH : Le Grand Ancien Mnomquah vit au centre de la Lune, près du royaume de Nug-Yaa. Il s'ébat dans les eaux huileuses de sa demeure sublunaire, en compagnie des quelques shoggoths qui résident là. Un puits s'élève du Lac Noir d'Ubboth jusqu'au cratère de Mnomquah, à la surface de la Lune.

MESSAGER D'AZATHOTH : Cette graine monstrueuse reste en suspension au-dessus de la face cachée de la Lune. Elle est maintenue dans cet état par le pouvoir des habitants de l'astre.

NUG-YAA : Ce vaste réseau de tunnels et de cavernes s'étend sous la surface de la Lune. Le Lac Noir d'Ubboth se trouve dans la plus vaste de ces grottes.

TEMPLE DE MNOMQUAH : Les bêtes lunaires ont érigé une gigantesque statue à l'image de leur dieu sur une petite colline près du cratère éponyme. Le temple se trouve en fait à l'intérieur du relief. L'idole elle-même est sans âge. Elle a été taillée à partir d'une pierre de lune primitive. De forme vaguement reptilienne, elle se tient debout, à la manière des êtres humains. Ses pattes avant atrophiées rappellent celles d'un dinosaure.

Sous les pieds de la statue, une grande dalle de pierre à flanc de colline pivote sur elle-même pour donner accès au temple. L'intérieur ressemble à un immense labyrinthe, éclairé par des champignons phosphorescents. Les passages sont pour la plupart artificiels, mais certains ne sont rien d'autre que de simples fissures dans la roche. Au fil du temps, le passage d'innombrables prêtres et adorateurs a rendu les sols complètement lisses. L'endroit est totalement silencieux, sauf quand les bêtes lunaires prient. Les couloirs s'emplissent alors du son de flûte aigu que produisent les religieux, mais aussi des chants graves des quelques Lengites qui servent dans le temple.

Les prêtres de Mnomquah portent d'étranges couvre-chefs en forme de serpents, ainsi que de longues baguettes. Ces instruments émettent des rayons de lumière bleuâtre qui rappellent eux aussi des serpents. Le rayon atteint toujours sa cible, même si celle-ci est hors du champ de vision du prêtre, comme si elle se dirigeait à l'odorat. Toute personne ou toute chose qui a le malheur d'entrer en contact avec un de ces serpents est immédiatement changée en pierre.

VILLE DES BÊTES LUNAIRES : Cette cité lépreuse est entièrement faite de pierres grisâtres que l'on trouve sur la Lune. Ses tours hideuses et dépourvues de fenêtre s'élèvent dans le ciel. Depuis leur port d'attache, les galères noires voguent vers de nombreuses destinations comme Yuggoth, Kynarth, Neptune et Mars, où elles pratiquent le commerce de créatures, de nourriture et de marchandises.

Une petite chaîne de collines se trouve derrière la ville. Des arbres étranges y poussent. Ces végétaux ressemblent à celui qui pousse dans le Bois Enchanté et dont les zoogs tirent leur vin. Les bêtes lunaires produisent un breuvage similaire, que leurs esclaves de Leng utilisent pour faire sombrer leurs victimes dans l'inconscience. Les Lengites doivent être prudents en récoltant la sève de ces arbres, car l'écorce contient un poison fort mortel.

Les Mondes au-delà

Un certain nombre d'autres mondes et dimensions existent à proximité des Contrées du Rêve.

ALCHERINGA : Cette partie des Contrées du Rêve terrestres liée aux aborigènes d'Australie est aussi appelée le Temps du Rêve. Certains pensent que les aborigènes sont venus dans le Monde de l'Éveil après avoir séjourné à Alcheringa ; d'autres estiment qu'ils ont créé cette région à partir de leurs rêves. Quoi qu'il en soit, Alcheringa est séparée des autres zones des Contrées du Rêve par les Colonnes de Granite du Sud. Elle est si retirée du monde qu'une poignée d'érudits la connaissent. Le capitaine du Bateau Blanc et le Peuple Serpent, connu sous le nom d'Arkaroo à Alcheringa, sont sans doute les seuls à avoir connaissance de l'existence de ce royaume.

En principe, il est impossible à d'autres que les aborigènes d'entrer dans cette région en rêvant. Pour s'y rendre, un rêveur doit donc commencer par pénétrer dans les Contrées du Rêve par des moyens traditionnels, avant de voyager vers les Colonnes de Granite du Sud. Les investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve peuvent également choisir cet itinéraire. Ceux qui souhaitent pénétrer physiquement dans Alcheringa feraient cependant mieux de chercher l'un des passages qui se trouvent en Australie. Ils s'éviteront ainsi un long périple à travers les Contrées du Rêve. Toutefois, découvrir l'emplacement d'une telle porte pourrait bien se révéler aussi difficile que de voyager à travers les Contrées du Rêve.

CATHURIE : Une route connue d'une petite élite passe à travers les Colonnes de Basalte de l'Ouest pour atteindre la Cathurie. Lorsqu'un navire suit cette trajectoire, un trou dans l'espace au-dessus de la cataracte laisse filtrer une brillante lumière qui englobe le navire et le guide à travers l'ouverture. Une fois passé, le navire se trouve en Cathurie, le pays de l'espoir. Les vaisseaux qui y sont guidés flottent sur une mer d'azur à l'embouchure du fleuve sacré, Narg.

La Cathurie est un pays encore plus splendide que Sona-Nyl. Il est empli d'une musique plus douce que celles que l'on peut entendre à Ennon. On y trouve des forêts d'aloès et de bois de santal, des pâturages verdoyants et des cités merveilleuses. Les habitations sont surmontées de tours cristallines qui reflètent la lumière du soleil selon des schémas prismatiques d'un autre monde. Les rues et les murs sont d'or. Ils reflètent la lumière si puissamment qu'il faut parfois plisser les yeux pour la supporter. Le Narg, un fleuve d'eau parfumée issu d'une grotte, coule à travers la Cathurie. Aussi appelé le Fleuve des Âges, il possède des propriétés magiques : ceux qui y boivent sont immédiatement ramenés à l'âge de l'innocence.

La Cathurie n'est pas faite pour l'humanité. Il y a longtemps, les dieux l'ont retirée du monde afin que les peuples puissent aspirer à quelque chose. C'est le pays de l'espoir, le pays de tout ce que l'humanité a de meilleur à offrir. À mesure que les hommes devenaient plus vieux et moins innocents, ils s'en sont éloignés. Il fut un temps où ils auraient pu atteindre cette terre merveilleuse et y demeurer à jamais. Désormais, les dieux n'autorisent plus que de courtes visites.

L'incapacité de l'humanité à croire en l'espoir a engendré une bête qui hante la cataracte devant les portes de la Cathurie. Ce démon est né de la soif de sang et de plaisirs charnels des hommes. L'abomination qui vit dans les ténèbres devient plus puissante chaque jour. Un jour, elle aura suffisamment de force pour briser les barrières et elle détruira complètement la Cathurie. Si ce jour survient, l'Espoir sera vaincu et l'humanité sera perdue à jamais.

COUR D'AZATHOTH : Les formes et l'espace n'existent plus dans une certaine partie de l'univers. C'est là que des gaz intelligents s'interrogent sur la nature de l'existence. Au-delà de leur royaume se trouve la cour insensée d'Azathoth. Seuls trois rêveurs en sont jamais revenus. Parmi eux, un seul était en vie et sain d'esprit. À la cour d'Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, aveugles et déments, dansent au son monotone d'une flûte diabolique. Il est possible d'atteindre la cour d'Azathoth via l'espace. Elle se trouve au centre de l'univers.

NHHNGR : Il s'agit de l'une des deux Contrées du Rêve extra-terrestres qui existent au-delà de Kadath.

SARRUB : Ce royaume magique se trouve dans l'espace au-delà de la Lune. C'était autrefois un pays réputé pour son vin, mais personne n'en a plus entendu parler depuis longtemps.

YR : Il s'agit de l'une des deux Contrées du Rêve extra-terrestres qui existent au-delà de Kadath.

YUNDU : Ce monde lointain par-delà l'espace des Contrées du Rêve n'a pas de soleil. Il est en revanche entouré d'une ceinture de charbons rouges. Il n'y a pas de jour ni de nuit, seulement une pénombre éternelle. C'est ici que vivent les Weneliens.



LES PERSONNAGES DES CONTRÉES DU RÊVE

Une liste des principaux résidents des Contrées du Rêve.

Atal le grand prêtre

Atal, le grand prêtre de la cité d'Ulthar, est l'un des hommes les plus sages des Contrées du Rêve. C'est lui qui a accompagné Barzai le Sage dans son ascension fatidique du mont Hatheg-Kla. Atal a près de trois cents ans. Il conserve une allure distinguée malgré la fragilité de son corps. Son intelligence et son esprit, en revanche, sont plus affûtés que jamais.

Atal en sait long sur les Dieux Anciens, les Dieux de la Terre et les Contrées du Rêve. Il n'aime cependant pas partager ses connaissances car celles-ci peuvent se révéler troublantes. En dépit de son intelligence supérieure, il se laisse souvent aller à des confidences sur le sujet.

Atal passe la plupart de son temps dans un sanctuaire de la plus haute tour d'Ulthar, à observer le paysage et à réfléchir à sa jeunesse.

Barzai le Sage

Ce fanatique a étudié toute sa vie les livres interdits, accumulant un savoir colossal sur les Dieux Anciens de Kadath et leurs pratiques. En cas de besoin, sans doute aurait-il pu les dominer, mais il avait compté sans la puissance des Dieux Extérieurs, les dieux du néant qui protègent les faibles divinités des Contrées du Rêve terrestres. Aujourd'hui Barzai a disparu à jamais.

De son vivant, Barzai était l'un des plus puissants sorciers des Contrées du Rêve. Il connaissait de nombreux sorts qui se sont depuis perdus. L'immense pouvoir de son apprenti, Atal, en dit long sur ses propres capacités.

Basil Elton

Basil Elton a autrefois fait partie des plus grands rêveurs de la Terre. Dans le Monde de l'Éveil, il gardait un phare à Kingsport. Décédé en tentant d'accéder à la Cathurie, il ne peut plus pénétrer dans les Contrées du Rêve. Basil est donc prisonnier à jamais du Monde de l'Éveil, ce qui explique sa mélancolie. Il n'en reste pas moins un brave homme, toujours prêt à aider ceux qui ont encore la capacité de rêver.

Le capitaine du Bateau Blanc

Le capitaine est un solide gaillard à barbe blanche, qui porte la toge. Il dirige son navire sur les mers qui se trouvent juste au-delà des frontières du Monde de l'Éveil et conduit les rêveurs qui le méritent à destination. Son port d'attache se trouve à Sona-Nyl, mais il sait se rendre dans n'importe quelle ville des Contrées du Rêve, y compris Seranian. Le capitaine du Bateau Blanc ne quitte son vaisseau qu'à Sona-Nyl, Ennon et en Cathurie.

Il entretient une relation particulière avec les rêveurs de la famille Elton. Il s'est lancé par deux fois à la recherche de la Cathurie avec deux d'entre eux, Basil puis Nathaniel. Seul le deuxième voyage a été couronné de succès. Il est persuadé qu'une troisième tentative se solderait par le naufrage de son navire.

Les Ducs d'Ishara

Les Ducs d'Ishara sont deux frères jumeaux impossibles à distinguer sinon par leurs tics et par le fait que Byharrid porte une vilaine cicatrice au-dessus de l'œil droit, en souvenir d'un duel. Ils portent généralement des vestes doublées en fourrure avec des surpiqûres en or, des cuissardes rouges et beaucoup de bijoux. Byharrid se considère comme le véritable maître d'Ishara. C'est un homme d'action au physique de brute. Il peut se montrer très agressif dans la poursuite de ses objectifs. En somme, il incarne l'idéal machiavélien. Gathnod est plus calme, mais tout aussi cruel, dans la veine de l'empereur romain Caligula. Il aime faire souffrir les autres et en la matière, ses appétits ne connaissent pas de limites.

La plupart des gens les considèrent comme brutaux et grossiers. Ils ont plusieurs fois essayé de gagner leurs entrées dans la bonne société par le biais de mariages arrangés, mais leur réputation les précède toujours. Ils ont donc été contraints d'élargir le cercle de leurs recherches. Ils sont motivés par l'avarice et la soif de



Atal

Grand prêtre d'Ulthar

FOR	40
CON	45
TAI	75
DEX	60
APP	75
INT	95
POU	135
ÉDU	99

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 38

Sorts : *Anathème (CdR)*[1]*, Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Barrière Oblongue (CdR), Bouclier de Flamme (CdR), Cascades de Florin (CdR), Détournement (CdR), Écran Équilatéral (CdR), Esprit de Fer (CdR), Flamme Vacillante (CdR), Fournaise de Bolonath (CdR), Invoquer/Contrôler un eft-lampe(CdR), Jet Argenté (CdR), Lancer Destructeur (CdR), Monde de Cristal (CdR), Rideaux Brodés de Hish (CdR), Stabilité (CdR)*

Compétences

Écouter	40 %
Médecine	30 %
Mythe de Cthulhu	60 %
Occultisme	99 %
Premiers Soins	40 %
Savoir ès Rêves	89 %
Science	
(Astronomie)	71 %
(Géologie)	69 %
(Histoire naturelle)	84 %

Résidence : Ulthar (l'Ouest)

1 (CdR) = Sortilège des Contrées du Rêve



Basil Elton

Ancien rêveur

FOR	55
CON	65
TAI	65
DEX	65
APP	75
INT	80
POU	100
ÉDU	70

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 22

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
- Couteau 1D8 points de dégâts
- Esquive 33 % (16/6)

Compétences

Baratin	30 %
Discrétion	69 %
Grimper	80 %
Lancer	56 %
Mythe de Cthulhu	33 %
Nager	80 %
Occultisme	21 %
Orientation	52 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	28 %
Rêver	00 %
Sauter	57 %
Savoir ès Rêves	78 %
Science	
(Biologie)	41 %
(Chimie)	23 %
(Géologie)	24 %
(Histoire naturelle)	19 %

Résidence : Kingsport (Monde de l'Éveil)



Le Capitaine du Bateau Blanc

Capitaine de navire

FOR	70
CON	70
TAI	65
DEX	60
APP	65
INT	75
POU	70
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 50

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
- Cimeterre 1D8+Impact points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Sorts : *Création de portail*

Compétences

Discrétion	45 %
Écouter	60 %
Grimper	65 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Nager	75 %
Orientation	95 %
Pilotage (Bateaux)	99 %
Premiers Soins	50 %
Savoir ès Rêves	99 %
Se cacher	45 %
Trouver Obj. Caché	60 %

Résidence : Le Bateau Blanc



Byharrid-imon Ishara

Homme d'action

FOR	90
CON	75
TAI	75
DEX	70
APP	55
INT	60
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 25

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
- Combat rapproché (sabre) 70 % (35/14) 1D8+1+Impact points de dégâts
- Couteau 1D4+2+Impact points de dégâts
- Esquive 60 % (30/12)

Compétences

Écouter	40 %
Équitation	60 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Persuasion	55 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Obj. Caché	50 %

Résidence : Ishara (Le Nord)

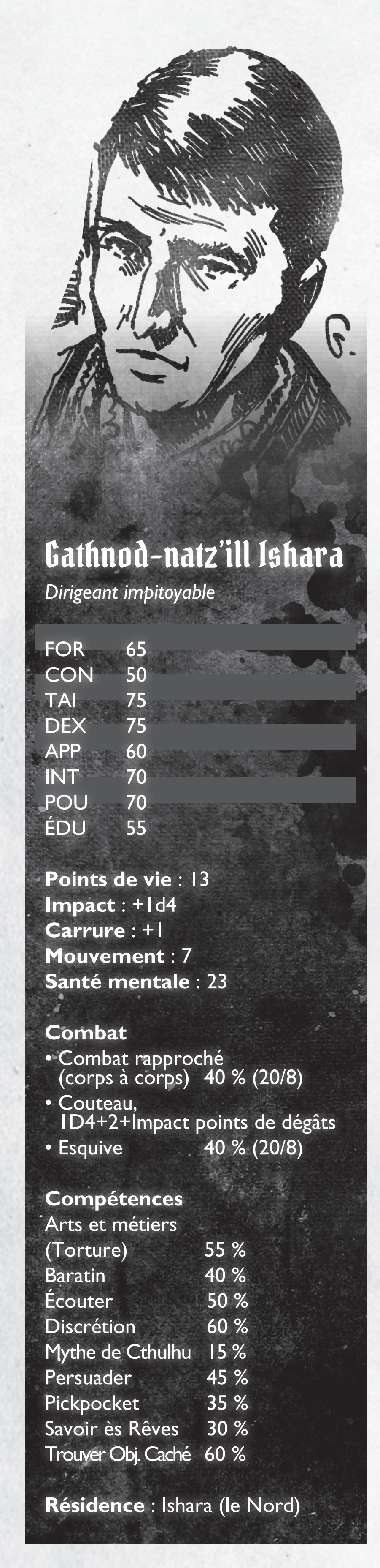
puissance. Faits connus de quelques domestiques, ils ont en outre été corrompus par l'influence des Grands Anciens. Ils sont désormais associés aux marchands des galères noires et à leurs maîtres, les bêtes lunaires.

Eidolon Lathi

L'eidolon Lathi est la reine des ter-hommes de Thalarion. Elle se présente sous les traits d'une belle femme aux cheveux blonds, aux yeux pétillants et à la peau dorée. La partie inférieure de son corps semble toutefois disparaître dans les plis de sa robe. Elle ressemble en fait à une reine termite. Cette partie inférieure est d'ailleurs bien plus grande que son torse humain. Son thorax sort d'une chambre située derrière son trône. Il s'agit de sa chambre nuptiale. C'est là que ses malheureux compagnons sont conduits. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et il lui faut l'aide de plusieurs travailleurs ter-hommes pour se rendre d'un endroit à l'autre. C'est la raison pour laquelle elle ne quitte pratiquement jamais la salle du trône de Thalarion.

Tous les prisonniers sont conduits devant Lathi. Elle considère les femmes comme une menace et les envoie donc généralement pourrir dans des geôles aux allures de fosses. Si un prisonnier masculin lui plaît (APP 65 ou plus), elle tentera de le séduire pour s'accoupler avec lui. Lathi peut se reproduire avec des ter-hommes mais elle aime avoir des relations sexuelles avec des hommes humains pour satisfaire ses propres désirs.

Cet accouplement nécessite plusieurs tests opposés successifs de POU. Si elle parvient à l'emporter, cela signifie qu'elle a réussi à drainer toute l'essence vitale du malheureux, qui décède. De temps à autre, elle trouve des amants capables de supporter ses étreintes pendant de longues périodes. Ces pauvres victimes sont gardées en vie afin de se plier à ses pulsions sans limites jusqu'à la mort. Un accouplement avec Lathi provoque une perte de 1D4/1D10 points de Santé mentale à chaque rapport. Les hommes qui meurent pendant ces ébats ne sont plus que des coquilles vides à l'issue de cette expérience. Être témoin d'un tel événement coûte 1/1D4 points de Santé mentale. Comme toutes les femelles de sa race, Lathi est capable de produire une substance semblable à de la toile à partir de ses doigts, pour piéger ses proies. Elle n'engage pas le combat avec ceux qui la menacent, à moins qu'il ne se trouve aucun serviteur à proximité pour la protéger. Elle est généralement entourée d'1D6 servantes et 1D10 guerriers.



Gathnod-natz'ill Ishara

Dirigeant impitoyable

FOR	65
CON	50
TAI	75
DEX	75
APP	60
INT	70
POU	70
ÉDU	55

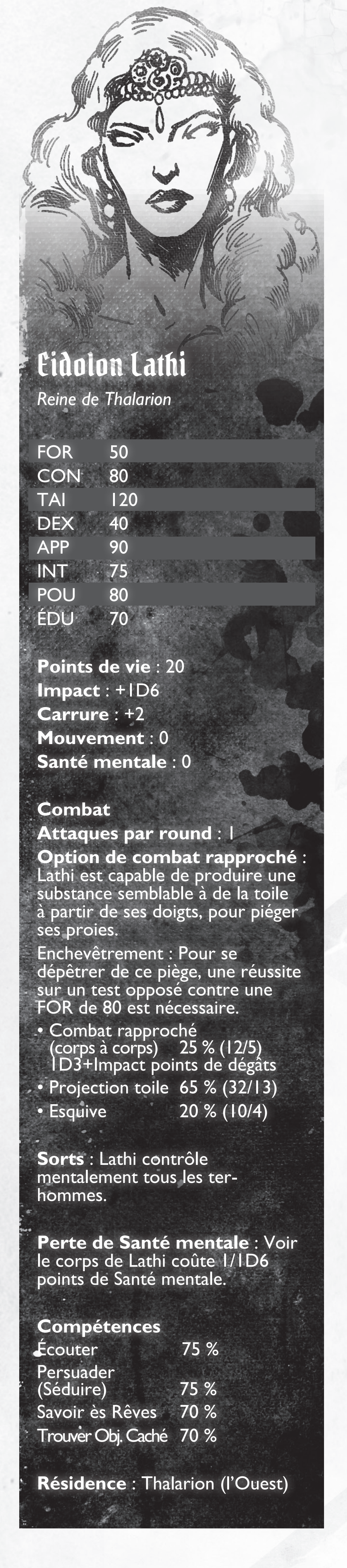
Points de vie : 13
Impact : +1d4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 23

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
- Couteau, 1D4+2+Impact points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences

Arts et métiers (Torture)	55 %
Baratin	40 %
Écouter	50 %
Discrétion	60 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Persuader	45 %
Pickpocket	35 %
Savoir ès Rêves	30 %
Trouver Obj. Caché	60 %

Résidence : Ishara (le Nord)



Eidolon Lathi

Reine de Thalarion

FOR	50
CON	80
TAI	120
DEX	40
APP	90
INT	75
POU	80
ÉDU	70

Points de vie : 20
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 0
Santé mentale : 0

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Lathi est capable de produire une substance semblable à de la toile à partir de ses doigts, pour piéger ses proies.
Enchevêtrement : Pour se dépêtrer de ce piège, une réussite sur un test opposé contre une FOR de 80 est nécessaire.
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5) 1D3+Impact points de dégâts
- Projection toile 65 % (32/13)
- Esquive 20 % (10/4)

Sorts : Lathi contrôle mentalement tous les ter-hommes.

Perte de Santé mentale : Voir le corps de Lathi coûte 1/1D6 points de Santé mentale.

Compétences

Écouter	75 %
Persuader (Séduire)	75 %
Savoir ès Rêves	70 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Thalarion (l'Ouest)

Général des Chats d'Ulthar

Ce vieux chat est le commandant suprême des armées félines des Contrées du Rêve. Ses campagnes militaires ont laissé des traces : une queue raccourcie, une oreille à moitié déchirée et un léger boitillement de la patte avant droite. Malgré tout, il n'a rien perdu de sa superbe. Tous les chats des Contrées du Rêve le respectent. Le général des chats réside dans l'échoppe de Woth, le boulanger d'Ulthar.

Getech

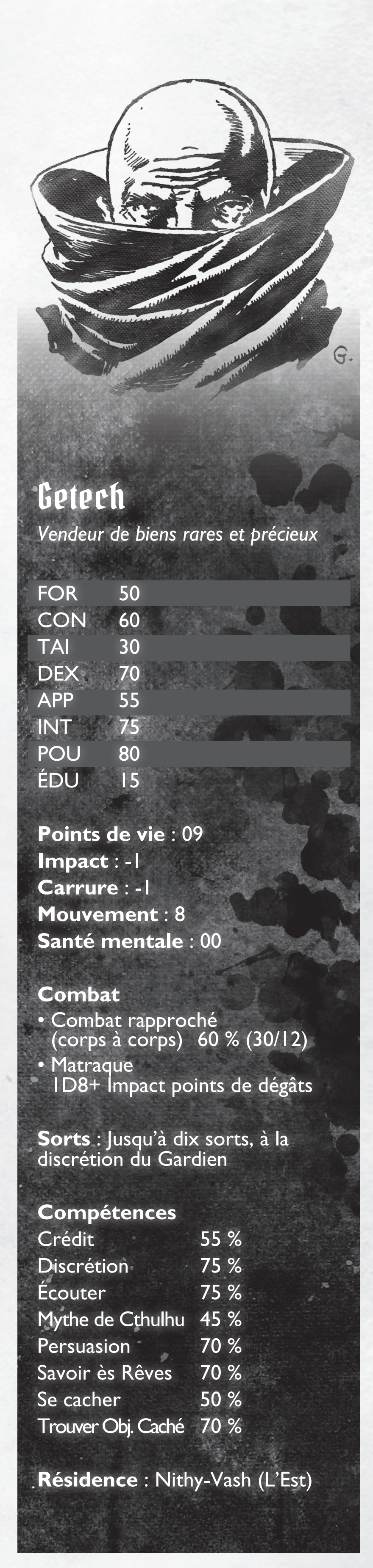
Getech possède une étrange échoppe dans la ville de Nithy-Vash. Elle se trouve entre deux maisons abandonnées, parmi les entrepôts du quartier marchand. C'est là que Getech fait commerce de produits rares et merveilleux : des épices exotiques, des soies uniques, de curieuses idoles de dieux pittoresques en jade ou en ivoire, des poisons et des herbes, des grimoires mystérieux rédigés dans des langues méconnues.
Getech est un homme de petite taille. Seuls le haut de son crâne chauve et ses yeux globuleux sont visibles par-dessus les plis de ses vêtements sombres, qui semblent trop grands pour lui. Il est capable d'obtenir pratiquement n'importe quel objet bizarre ou difficile d'accès que ses clients réguliers lui commandent. Il n'hésite pas non plus à attirer un visiteur esseulé dans son arrière-boutique, afin de le délester d'un bien qui a su attirer son attention.

Grand prêtre de Nath-Horthath

Le grand prêtre de Nath-Horthath en sait plus sur les dieux que quiconque à Céléphaïs. Son culte s'adresse naturellement à Nath-Horthath, mais il connaît aussi des rituels et des prières utilisés pour d'autres divinités. Il est presque aussi sage qu'Atal et il en sait encore davantage sur les affaires de religion.

Haon-Dor

Haon-Dor est un puissant sorcier pré-humain, issu du pays d'Hyperborée dans le Monde de l'Éveil. Il y a bien longtemps, il vivait sous le mont Voormithadreth et faisait occasionnellement affaire avec les



Getech

Vendeur de biens rares et précieux

FOR	50
CON	60
TAI	30
DEX	70
APP	55
INT	75
POU	80
ÉDU	15

Points de vie : 09
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 00

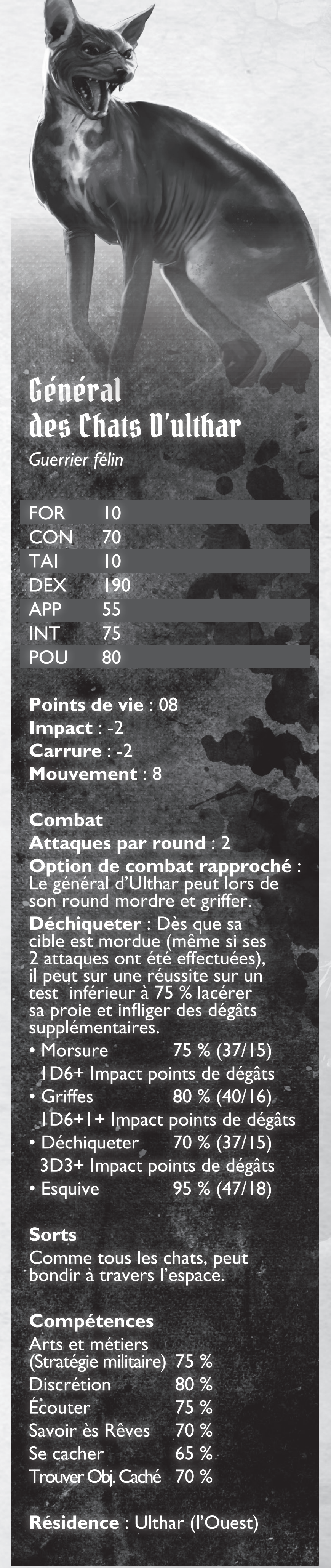
Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
- Matraque
  1D8+ Impact points de dégâts

Sorts : Jusqu'à dix sorts, à la discrétion du Gardien

Compétences

Crédit	55 %
Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Persuasion	70 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Nithy-Vash (L'Est)



Général des Chats D'ulthar

Guerrier félin

FOR	10
CON	70
TAI	10
DEX	190
APP	55
INT	75
POU	80

Points de vie : 08
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 8

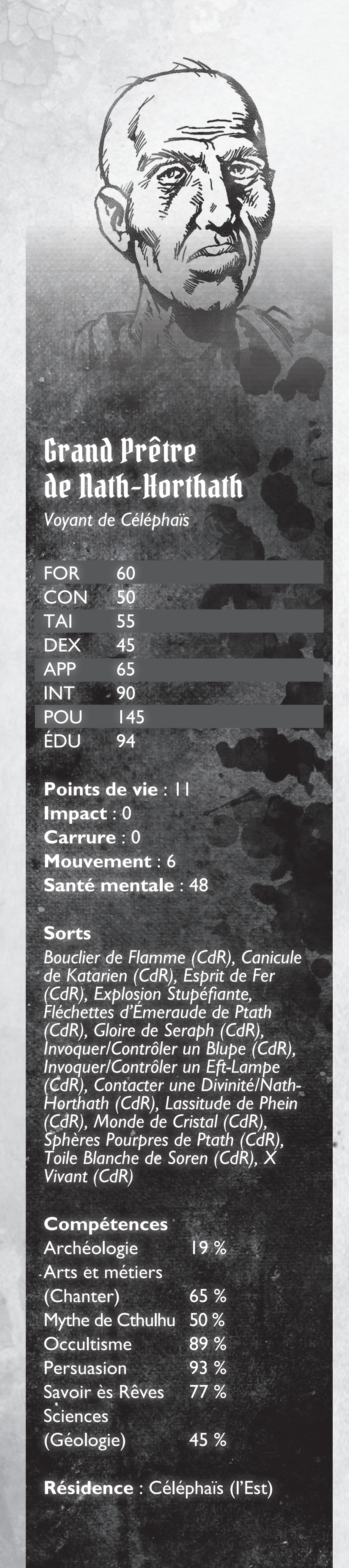
Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Le général d'Ulthar peut lors de son round mordre et griffer.
Déchiqueter : Dès que sa cible est mordue (même si ses 2 attaques ont été effectuées), il peut sur une réussite sur un test inférieur à 75 % lacérer sa proie et infliger des dégâts supplémentaires.
- Morsure 75 % (37/15)
  1D6+ Impact points de dégâts
- Griffes 80 % (40/16)
  1D6+1+ Impact points de dégâts
- Déchiqueter 70 % (37/15)
  3D3+ Impact points de dégâts
- Esquive 95 % (47/18)

Sorts
Comme tous les chats, peut bondir à travers l'espace.

Compétences

Arts et métiers (Stratégie militaire)	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	75 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	65 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Ulthar (l'Ouest)



Grand Prêtre de Nath-Horthath

Voyant de Céléphaïs

FOR	60
CON	50
TAI	55
DEX	45
APP	65
INT	90
POU	145
ÉDU	94

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 48

Sorts

Bouclier de Flamme (CdR), Canicule de Katarien (CdR), Esprit de Fer (CdR), Explosion Stupéfiante, Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Gloire de Seraph (CdR), Invoquer/Contrôler un Blupe (CdR), Invoquer/Contrôler un Eft-Lampe (CdR), Contacter une Divinité/Nath-Horthath (CdR), Lassitude de Phein (CdR), Monde de Cristal (CdR), Sphères Pourpres de Ptath (CdR), Toile Blanche de Soren (CdR), X Vivant (CdR)

Compétences

Archéologie	19 %
Arts et métiers (Chanter)	65 %
Mythe de Cthulhu	50 %
Occultisme	89 %
Persuasion	93 %
Savoir ès Rêves	77 %
Sciences (Géologie)	45 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)

Haon-Dor

Sorcier hyperboréen

FOR	70
CON	60
TAI	65
DEX	70
APP	45
INT	100
POU	125
ÉDU	80

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Haon-Dor peut griffer et mordre. Sous sa forme de serpent, sa morsure libère un poison de type fort.

- Griffes 35 %
  1D3+Impact points de dégâts
- Morsure 40 %
  1D3+1+Impact points de dégâts

Protection : 1 point (écailles sous forme de serpent)

Sorts

Contacter une divinité / Mnomquah (CdR), Contacter une bête lunaire (CdR), Contacter le Peuple Serpent, Contacter une divinité / Tsathoggua, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler Larve Amorphe, Invoquer/Contrôler un Shoggoth.

Haon-Dor peut connaître d'autres sorts, à la discrétion du Gardien.

Compétences

Savoir ès Rêves	35 %
Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Histoire (Hyperborée)	60 %
Langues (Aklo)	65 %
(Anglais)	60 %
Mythe de Cthulhu	75 %
Occultisme	95 %
Savoir (Bêtes lunaires)	48 %
(Nacaal)	55 %
Se cacher	50 %
Sciences (Astronomie)	70 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Perte de Santé mentale : Perte de 0/1D3 points en voyant la forme normale d'Haon-Dor, 1D3 points supplémentaires en le voyant se transformer.

Résidence : Bendal-Dolum alternatif (la Lune)

hommes serpents adorateurs de Tsathoggua qui avaient échappé à la destruction de Yoth. Par la suite, il prit la fuite vers la première colonie hyperboréenne de Krannoria, avant d'emprunter le passage d'Eibon à destination de Saturne. De là, il mit le cap sur les Contrées du Rêve terrestres. Il vit maintenant sur la face cachée de la Lune, non loin des bêtes lunaires.

Haon-Dor est très grand, plus de deux mètres quarante. Il est également plus mince qu'un humain ordinaire. Ses traits sont constamment masqués par le capuchon de sa large toge brune. Les manches dissimulent également ses mains. Il s'exprime d'une voix sifflante et sonore. Il est aussi capable de se métamorphoser en un serpent à sonnettes de près de cinq mètres de long. Sous cette forme, sa morsure venimeuse est hautement toxique.

Haon-Dor souhaite revenir dans le Monde de l'Éveil. Pour ce faire, il a besoin de l'aide d'investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve, pour lui ouvrir la voie. De retour sur Terre, il recommencera à exercer son influence maléfique, dans l'espoir de dominer la planète.

Haragrim

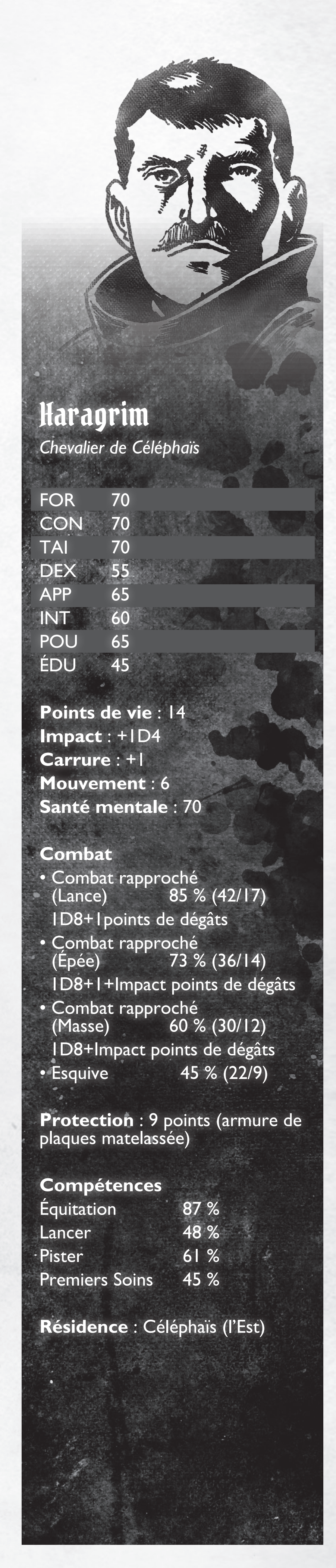
Haragrim est l'un des principaux chevaliers de Kuranes. Il fait partie de ceux qui parcoururent un long chemin il y a bien longtemps pour trouver Kuranes et le ramener à Céléphaïs, afin qu'il y règne à jamais. L'épée d'Haragrim est faite d'un métal transparent comme du cristal, tandis que sa masse de plomb a la forme d'une tête de lion. L'épée est magique et ne peut être tirée de son fourreau par un lâche. Haragrim est sérieux et totalement loyal à Kuranes. Il est considéré comme l'un des chevaliers les plus braves et les plus forts de Céléphaïs.

Ibbix

Ibbix est un vieillard fripé et rusé reconnaissable à ses yeux verts et à son crâne chauve comme un œuf. Il connaît le nom de tous les navires qui quittent le port et il est capable de reconnaître tous ceux qui y ont un jour jeté l'ancre. Il est également célèbre pour sa misogynie, au point de s'exprimer de façon peu courtoise dès qu'une femme est présente. C'est un homme simple, qui déteste l'abus d'alcool. Il commence et termine sa journée avec la même pinte de rhum.

Kaman-Thah et Nasht

Ces deux prêtres vivent dans la Caverne de Flamme. Ils n'ont pas besoin de dormir ni de manger. Au lieu de ça, ils passent leur temps à accueillir les visiteurs qui souhaitent prier ou méditer. Ils instruisent les nouveaux rêveurs sur la conduite à adopter dans les Contrées du Rêve. Ils se montrent amicaux et généreux, sauf si on les provoque. Si un rêveur fait preuve de grossièreté, il se réveille instantanément sans plus pouvoir revenir dans les Contrées du Rêve. Il ne pourra plus jamais pénétrer dans la Caverne de Flamme, à moins qu'un autre rêveur ne parvienne à convaincre Kaman-Thah et Nasht de la sincère repentance du malotru.
La Santé mentale ne correspond pas à grand-chose pour ces prêtres des Contrées du Rêve. Ils peuvent contempler Azathoth lui-même sans crainte.



Haragrim

Chevalier de Céléphaïs

FOR	70
CON	70
TAI	70
DEX	55
APP	65
INT	60
POU	65
ÉDU	45

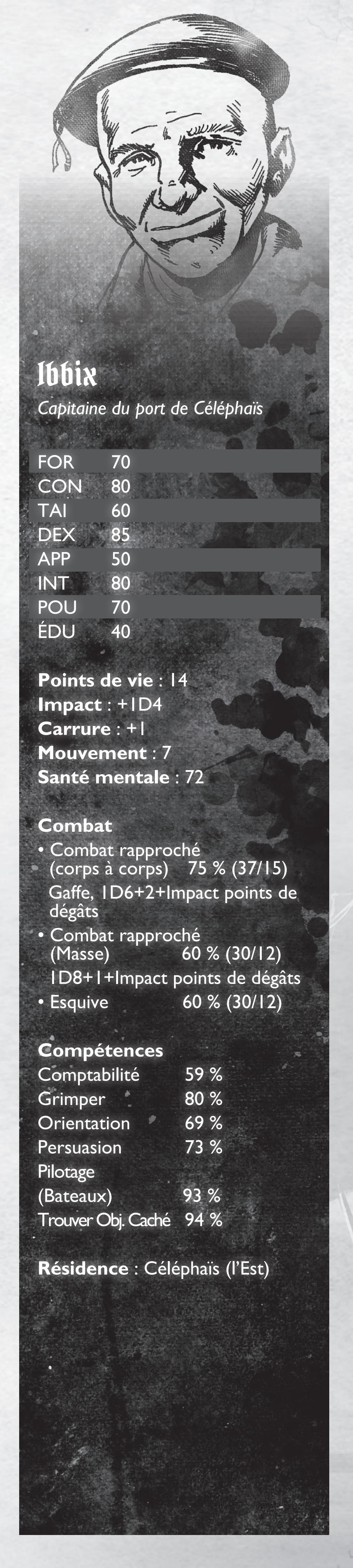
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 70

Combat
- Combat rapproché (Lance) 85 % (42/17)
  1D8+1points de dégâts
- Combat rapproché (Épée) 73 % (36/14)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (Masse) 60 % (30/12)
  1D8+Impact points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Protection : 9 points (armure de plaques matelassée)

Compétences
Équitation 87 %
Lancer 48 %
Pister 61 %
Premiers Soins 45 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)



Ibbix

Capitaine du port de Céléphaïs

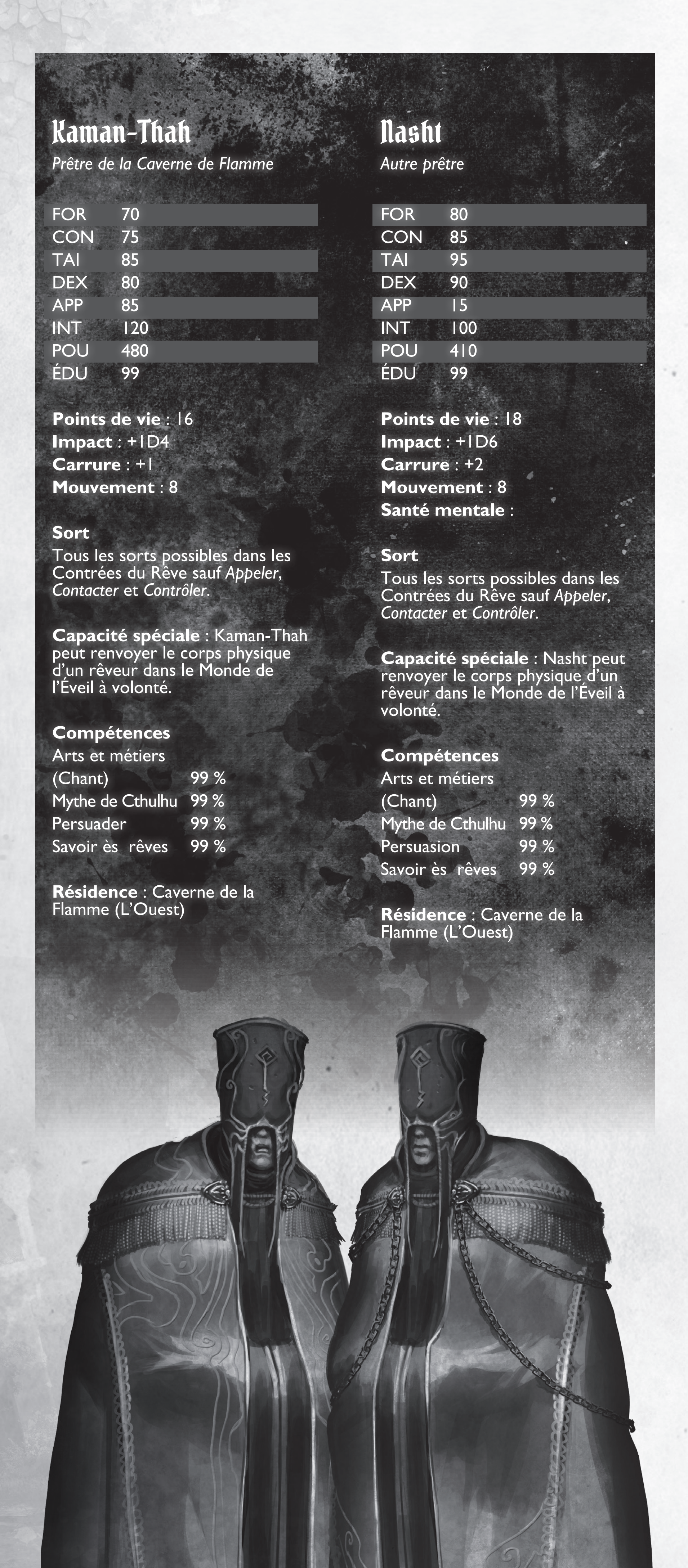
FOR	70
CON	80
TAI	60
DEX	85
APP	50
INT	80
POU	70
ÉDU	40

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 72

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  Gaffe, 1D6+2+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (Masse) 60 % (30/12)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Esquive 60 % (30/12)

Compétences
Comptabilité 59 %
Grimper 80 %
Orientation 69 %
Persuasion 73 %
Pilotage (Bateaux) 93 %
Trouver Obj. Caché 94 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)



Kaman-Thah

Prêtre de la Caverne de Flamme

FOR	70
CON	75
TAI	85
DEX	80
APP	85
INT	120
POU	480
ÉDU	99

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8

Sort
Tous les sorts possibles dans les Contrées du Rêve sauf *Appeler*, *Contacter* et *Contrôler*.

Capacité spéciale : Kaman-Thah peut renvoyer le corps physique d'un rêveur dans le Monde de l'Éveil à volonté.

Compétences

Arts et métiers (Chant)	99 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Persuader	99 %
Savoir ès rêves	99 %

Résidence : Caverne de la Flamme (L'Ouest)

Nasht

Autre prêtre

FOR	80
CON	85
TAI	95
DEX	90
APP	15
INT	100
POU	410
ÉDU	99

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale :

Sort
Tous les sorts possibles dans les Contrées du Rêve sauf *Appeler*, *Contacter* et *Contrôler*.

Capacité spéciale : Nasht peut renvoyer le corps physique d'un rêveur dans le Monde de l'Éveil à volonté.

Compétences

Arts et métiers (Chant)	99 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Persuasion	99 %
Savoir ès rêves	99 %

Résidence : Caverne de la Flamme (L'Ouest)

Marchand aux Yeux Bridés et à la Sombre Réputation

Ce petit marchand aux yeux bridés fait partie des Tcho-Tchos qui sont arrivés dans les Contrées du Rêve via Leng. Contrairement à la plupart de ses concitoyens qui parcourent le monde des rêves, il a réussi à échapper à l'esclavage à Inquanok et aux appétits des bêtes lunaires. Il est devenu l'un des nombreux agents de Nyarlathotep qui sillonnent les Contrées du Rêve en quête d'un moyen de rendre service à leur sombre maître.

Cet homme est connu pour mener des affaires avec les étranges villages de pierre de Leng. Il a même eu l'occasion de traiter avec le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire qui réside dans le monastère de pierre préhistorique sur le plateau. Il se rend régulièrement dans cette région. Toutefois, il ne dérange le prêtre du monastère que pour lui livrer des informations importantes ou lui livrer des prisonniers. Il débarque de temps à autre à Inquanok avec une importante cargaison d'œufs de shantaks, qu'il échange contre toutes sortes de biens.

On peut le croiser dans n'importe quelle région des Contrées du Rêve, à tout moment, selon les besoins du Gardien. Il porte généralement les vêtements de fourrure typique des habitants d'Inquanok et des pays du nord. Il porte au côté un cimeterre.

Nathaniel Elton

Nathaniel est le petit-fils de Basil Elton. Comme son grand-père avant lui, il s'occupe du phare au nord de Kingsport. Nathaniel a aussi reçu la visite du Bateau Blanc, grâce auquel il s'est rendu à Ennon. Là, Ward Phillips lui a enseigné le cap à suivre pour se rendre en Cathurie, grâce à sa lampe magique. Grâce à cette information, il a pu traverser les Colonnes de Basalte de l'Ouest avec le Bateau Blanc et atteindre la magnifique Cathurie.

Nuguth-Yug

Nuguth-Yug est le prêtre qui réside dans le temple de Nodens de la vallée de Pnath. Il a autrefois été l'apprenti de Hezethub, le maître sorcier de la ville de Narath. Hezethub l'envoya un jour en urgence dans le Monde souterrain pour consulter l'ancien prêtre de Nodens. À son arrivée, il le découvrit en train d'agoniser. Il mourut après lui avoir demandé de

s'occuper du temple et de s'engager dans la prêtrise au service de Nodens. Nuguth-Yug accepta et il ne quitta plus la vallée de Pnath depuis.

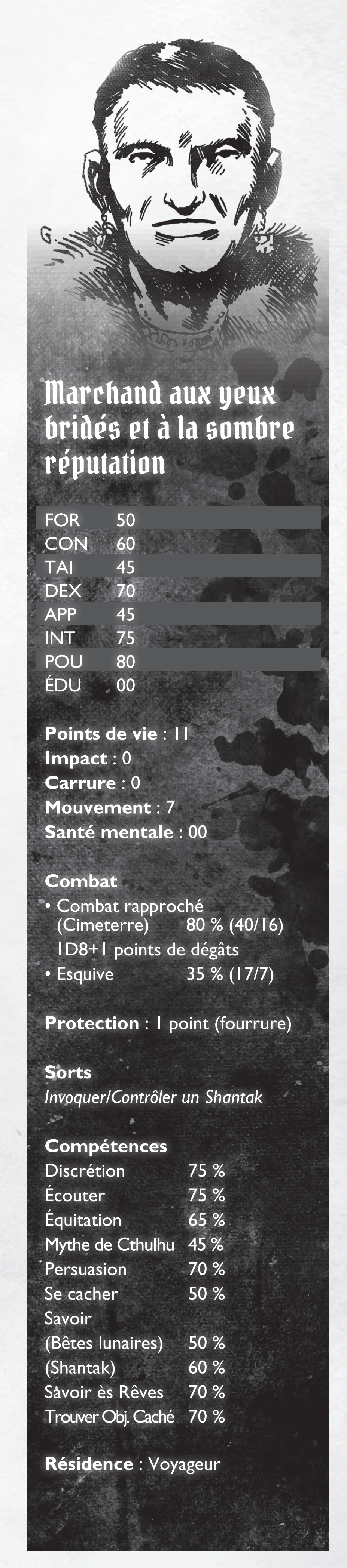
Nuguth-Yug a désormais la quarantaine. Il a le teint clair et porte les cheveux longs. Il prend ses responsabilités très au sérieux, même s'il souffre de la solitude. Ses seuls compagnons sont les maigres bêtes de la nuit qui gardent le temple et elles ne sont guère bavardes. Nuguth-Yug est avide de nouvelles du Monde de la surface. Il offre en outre l'hospitalité à tous ses visiteurs. Il n'hésite pas non plus à proposer son aide, s'il estime que la cause qu'on lui présente est digne d'intérêt. L'entrée du temple de Nuguth-Yug est protégée par un Signe des Anciens.

Nyrass le sorcier

Nyrass est le dernier d'une longue lignée de sorciers qui descend de Soomus le septième du septième, le septième fils du septième fils du premier magicien des Contrées du Rêve. Il vit seul dans un grand château en bordure la ville de Theelys, loin à l'Ouest. Sa bibliothèque couvre toutes les époques de l'humanité et contient beaucoup d'ouvrages oubliés. En dehors d'Atal, Nyrass est le seul à posséder un exemplaire du *Quatrième Livre de D'harsis*. Toutefois, Atal reste le seul à avoir jamais réussi à déchiffrer les mystérieuses runes qui s'y trouvent. Les habitants de Theelys éprouvent un mélange de peur et de méfiance vis-à-vis de Nyrass. Leur attitude est toutefois davantage dictée par l'ignorance que par la raison. En fait, le sorcier se révèle être un vieil homme sympathique. Il en sait long sur les Contrées du Rêve, peut-être même davantage qu'Atal d'Ulthar, et son savoir en matière de sorcellerie est tout aussi impressionnant. Nyrass vit en ermite et s'aventure rarement en dehors de son refuge. De temps à autre, il recrute en secret des aventuriers pour mener à bien certaines missions. Son goût du secret n'a rien à voir avec une quelconque fourberie, mais plutôt avec le souhait de ne pas attirer l'attention.

Patriarche des Chats de Céléphaïs

Cet élégant bleu russe habite près du bazar des équarrisseurs de moutons à Céléphaïs. Âgé de plus de 250 ans, il est le doyen des chats des Contrées du Rêve. On le considère également comme le plus sage.



Marchand aux yeux bridés et à la sombre réputation

FOR	50
CON	60
TAI	45
DEX	70
APP	45
INT	75
POU	80
ÉDU	00

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat
- Combat rapproché (Cimeterre) 80 % (40/16)
  1D8+1 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

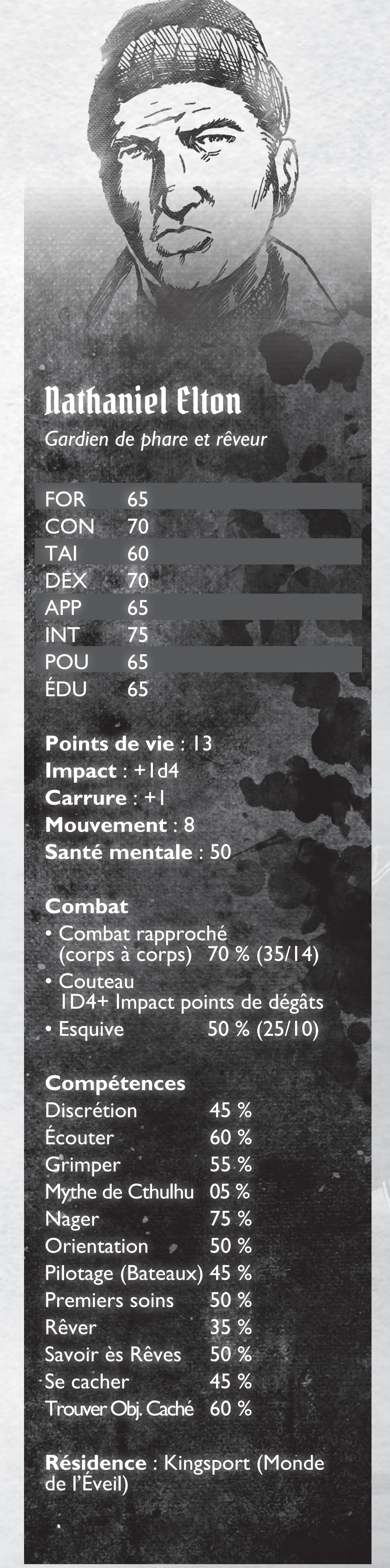
Protection : 1 point (fourrure)

Sorts
Invoquer/Contrôler un Shantak

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Équitation	65 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Persuasion	70 %
Se cacher	50 %
Savoir	
(Bêtes lunaires)	50 %
(Shantak)	60 %
Savoir ès Rêves	70 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Voyageur



Nathaniel Elton

Gardien de phare et rêveur

FOR	65
CON	70
TAI	60
DEX	70
APP	65
INT	75
POU	65
ÉDU	65

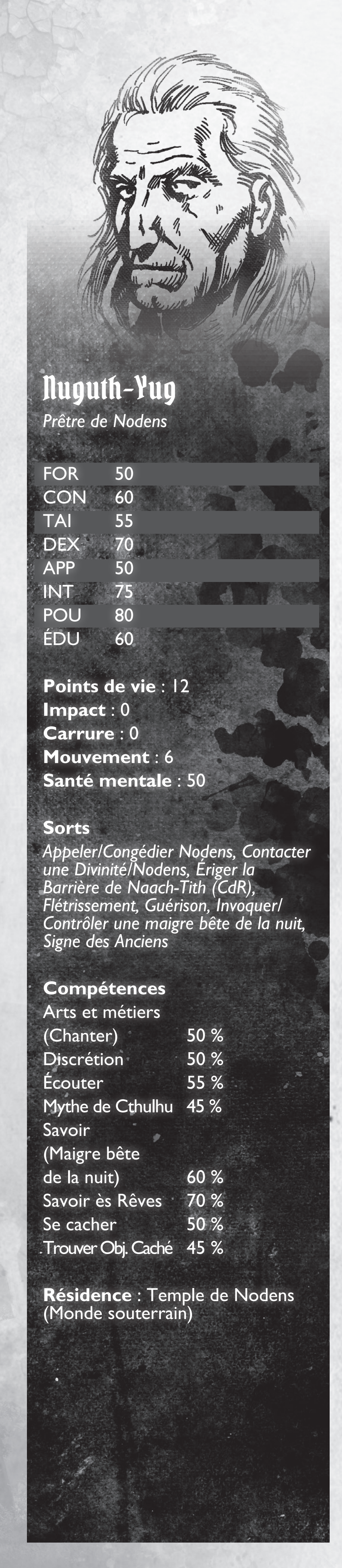
Points de vie : 13
Impact : +1d4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 50

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
- Couteau
  1D4+ Impact points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Compétences

Discrétion	45 %
Écouter	60 %
Grimper	55 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Nager	75 %
Orientation	50 %
Pilotage (Bateaux)	45 %
Premiers soins	50 %
Rêver	35 %
Savoir ès Rêves	50 %
Se cacher	45 %
Trouver Obj. Caché	60 %

Résidence : Kingsport (Monde de l'Éveil)



Nuguth-Yug

Prêtre de Nodens

FOR	50
CON	60
TAI	55
DEX	70
APP	50
INT	75
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 50

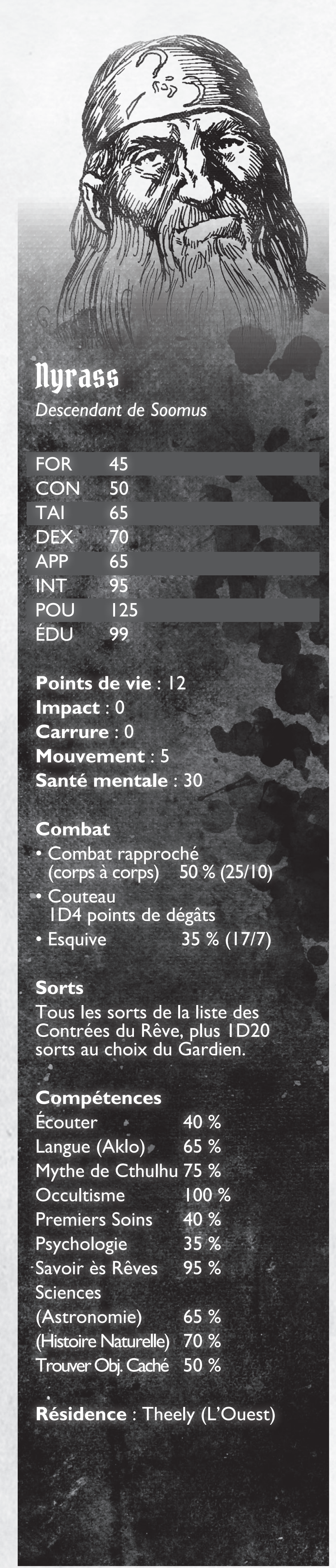
Sorts

Appeler/Congédier Nodens, Contacter une Divinité/Nodens, Ériger la Barrière de Naach-Tith (CdR), Flétrissement, Guérison, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Signe des Anciens

Compétences

Arts et métiers (Chanter)	50 %
Discrétion	50 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Savoir (Maigre bête de la nuit)	60 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	45 %

Résidence : Temple de Nodens (Monde souterrain)



Nyrass

Descendant de Soomus

FOR	45
CON	50
TAI	65
DEX	70
APP	65
INT	95
POU	125
ÉDU	99

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 30

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Couteau 1D4 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Sorts

Tous les sorts de la liste des Contrées du Rêve, plus 1D20 sorts au choix du Gardien.

Compétences

Écouter	40 %
Langue (Aklo)	65 %
Mythe de Cthulhu	75 %
Occultisme	100 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	35 %
Savoir ès Rêves	95 %
Sciences (Astronomie)	65 %
(Histoire Naturelle)	70 %
Trouver Obj. Caché	50 %

Résidence : Theely (L'Ouest)

Le patriarche des Chats de Céléphaïs se montre un peu distant avec les humains, à l'exception de ceux qui parviennent à l'impressionner ou qui lui ont été présentés par d'autres chats influents. Une fois la glace brisée, le patriarche des Chats possède d'immenses connaissances, qu'il n'hésite pas à partager avec les personnes qui lui témoignent le respect dû à son rang.

Princesse Zura

Zura était autrefois une belle jeune femme. Désormais, elle dirige le Jardin Charnel du pays de Zura et les morts-vivants qui y résident. Par amour, un puissant sorcier l'a ramenée d'entre les morts. Quand il finit par mourir, victime de sa propre folie, il la maudit une seconde fois en faisant d'elle la maîtresse incontestée des cadavres animés de Zura.

La princesse est une grande femme toute en jambes, avec de longs cheveux tressés qui tombent sur ses épaules. Elle porte généralement des vêtements une pièce qui laissent peu de place à l'imagination mais couvrent tout de même les parties de son corps touchées par la pourriture. Cette dégénérescence lui fait perdre 5 points de POU par semaine. Si son POU devait atteindre 0, elle tomberait en poussière et disparaîtrait dans le néant. Condamnée à aimer et à diriger les morts, Zura parvient de temps à autre à se régénérer en prenant un amant humain. Elle ne peut cependant s'accoupler avec un tel partenaire qu'une fois que son POU est descendu à 50 ou moins. Lorsque ces ébats ont lieu, les partenaires doivent effectuer un test opposé de POU. Si elle parvient à l'emporter, elle draine 5D6 points de POU à son amant, qu'elle ajoute à son propre total. Dans le cas contraire, il ne se passe rien. Quand son amant atteint 0 POU, il meurt et rejoint les armées de zombies du Jardin Charnel. Les hommes qui repoussent ses avances sont tués de façon à venir grossir les rangs des morts-vivants de Zura, qui s'accouple ensuite avec eux sous forme de zombies. Cette méthode ne lui permet pas de renouveler son POU, mais elle considère qu'il s'agit là d'une punition appropriée pour les rustres qui ont rejeté son affection.

Randolph Carter

Randolph Carter est l'un des plus grands rêveurs de l'histoire de la terre. Seul le roi Kuranes a eu une influence plus marquée sur les Contrées du Rêve. Dans sa jeunesse, Carter a beaucoup voyagé. Il a même découvert l'emplacement de Kadath dans les Terres Froides. À l'âge de 30 ans, il



Princesse Zura

Maîtresse du Jardin Charnel

FOR	65
CON	70
TAI	60
DEX	70
APP	90
INT	75
POU	80*
ÉDU	80

** Moyenne, il n'y a pas de limite supérieure*

Points de vie : 13
Impact : +1d4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0

Combat
- Combat rapproché (cimeterre) 80 % (40/16)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Sorts : Zura commande à tous les zombies des Contrées du Rêve.

Perte de Santé mentale : Voir les parties du corps de Zura infestées par la pourriture coûte 1/1D10 points de Santé mentale.

Compétences

Discrétion	55 %
Écouter	60 %
Persuader	60 %
Savoir ès Rêves	50 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	45 %

Résidence : Zura (L'Ouest)

Randolph Carter

Rêveur d'élite

FOR	75
CON	85
TAI	75
DEX	75
APP	80
INT	90
POU	80
ÉDU	90

Points de vie : 16
Impact : +1d4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65

Combat
- Combat rapproché (cimeterre) 75 % (37/15)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
- Dague
  1D4+Impact points de dégâts

Compétences

Art et métiers (Architecture coloniale)	35 %
Bibliothèque	55 %
Savoir ès Rêves	70 %
Crédit	60 %
Équitation (montures inhabituelles)	45 %
Histoire	38 %
Langue	
(Anglais)	90 %
(Français)	30 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Orientation	35 %
Persuasion	55 %
Philosophie	56 %
Psychologie	50 %
Rêver	62 %
Savoir	
(Chat)	35 %
(Goule)	30 %
(Zoog)	20 %

Capacités spéciales

Amour des vieux livres	59 %
Apprécier les artistes excentriques	47 %
Traiter avec les éditeurs	10 %

Résidence : Voyageur

Patriarche des Chats de Céléphaïs

Dirigeant félin

FOR	05
CON	50
TAI	05
DEX	150
APP	65
INT	85
POU	80

Points de vie : 06
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 3
Option de combat rapproché : le Patriarche des chats de Céléphaïs peut lors de son round mordre et griffer.

Déchiqueter : Dès que sa cible est mordue (même si ses 3 attaques ont été effectuées), il peut sur une réussite sur un test inférieur à 75 % lacérer sa proie et infliger des dégâts supplémentaires.
- Morsure 50 % (25/10)
  1D6+ Impact points de dégâts
- Griffes 55 % (40/16)
  1D6+1+ Impact points de dégâts
- Déchiqueter 45 % (37/15)
  3D3+ Impact points de dégâts
- Esquive 95 % (47/18)

Sorts
Comme tous les chats, peut bondir à travers l'espace.

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Céléphaïs (L'Ouest)

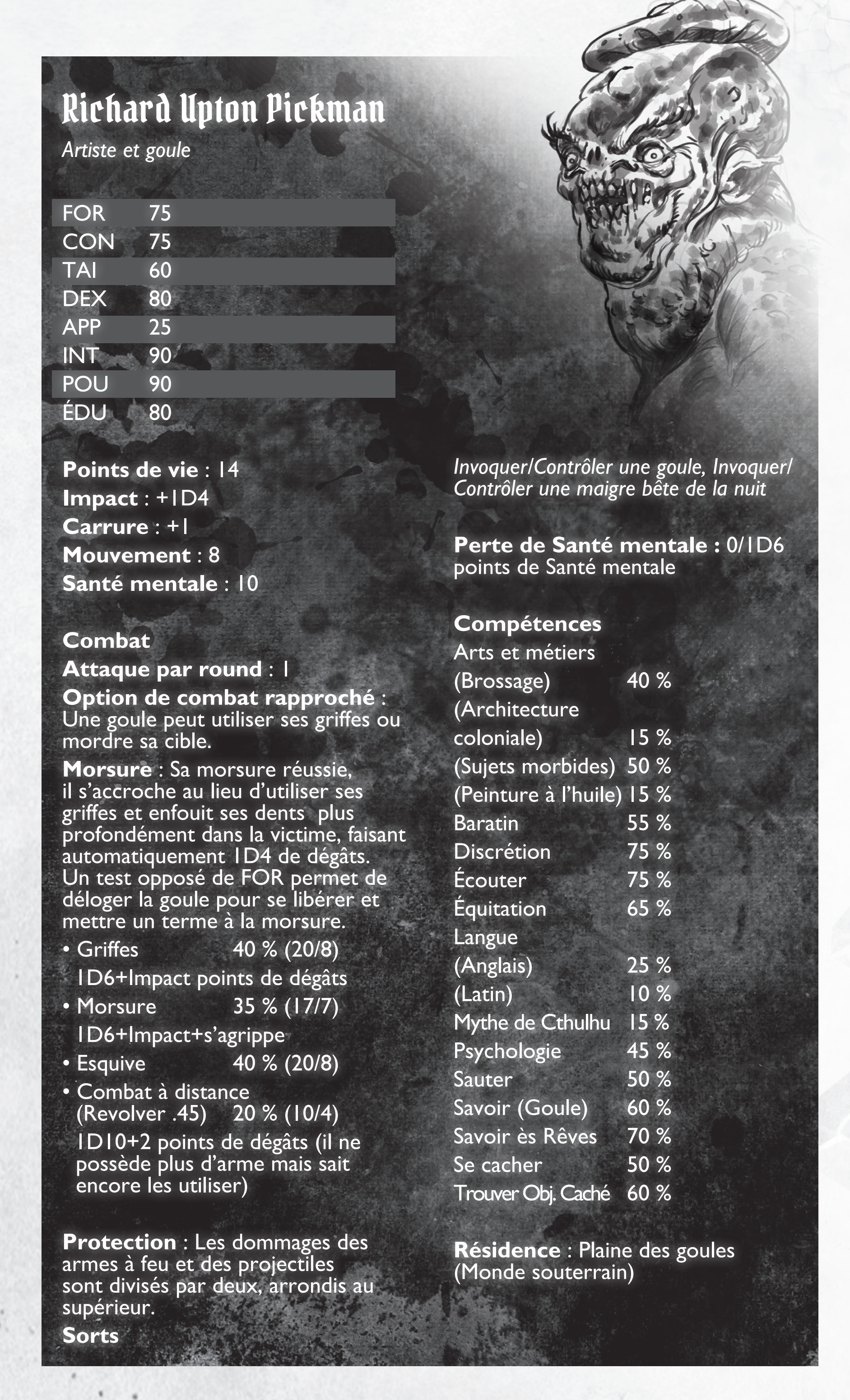
était trop impliqué dans le Monde de l'Éveil pour continuer à arpenter les Contrées du Rêve pendant son sommeil. Il passa le reste de sa vie à parcourir le monde en quête d'un moyen pour y retourner.
Note : Ces statistiques représentent Randolph Carter en 1904, à 30 ans, à l'issue de sa quête vers Kadath. Elles sont légèrement différentes de celles que l'on trouve dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*, où Carter est décrit à l'âge de 54 ans.

Richard Upton Pickman

Artiste reconnu dans le Monde de l'Éveil, Pickman s'est lié d'amitié avec les goules qui venaient se nourrir dans les cimetières de sa ville de Boston. Quand son héritage commença à se faire jour, Richard quitta le Monde de l'Éveil et s'installa dans le Monde souterrain des goules, dans les Contrées du Rêve. Son intelligence innée a fait de lui une goule d'importance et hautement respectée. S'il conserve une bonne partie de ses anciennes compétences, celles-ci ont souffert de son nouveau mode de vie. Pickman préfère la solitude, mais il lui est arrivé de prendre la tête de nombreuses goules dans des situations de crise.

Roi Kuranes

Le roi Kuranes est peut-être le plus grand rêveur de tous les temps. Il a découvert les Contrées du Rêve très jeune et créé la ville de Céléphaïs à partir de ses propres rêves. Il est désormais le roi de tout le pays d'Ooth-Nargai et de la cité de nuage Serranian. Dans le Monde de l'Éveil, Kuranes a été victime d'une surdose. Il n'est plus que l'ombre de l'homme puissant et riche qu'il était autrefois, avant de dilapider sa fortune à la recherche des Contrées du Rêve. Il devint roi de Céléphaïs après sa mort dans le Monde de l'Éveil. Il y vécut heureux pendant des décennies mais il éprouve aujourd'hui le mal du pays. Ses Cornouailles natales lui manquent. Il a donc fait construire une petite ville en bordure de Céléphaïs, Cornouailles-sur-Mer, qui ressemble à son ancienne demeure.
Au cours de ses aventures, Kuranes a visité quelques royaumes au-delà des Contrées du Rêve terrestres. Il est le seul rêveur à être revenu de la cour d'Azathoth sain d'esprit. Randolph Carter et le roi Kuranes sont bons amis.



Richard Upton Pickman

Artiste et goule

FOR	75
CON	75
TAI	60
DEX	80
APP	25
INT	90
POU	90
ÉDU	80

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 10

Combat
Attaque par round : 1
Option de combat rapproché : Une goule peut utiliser ses griffes ou mordre sa cible.
Morsure : Sa morsure réussie, il s'accroche au lieu d'utiliser ses griffes et enfouit ses dents plus profondément dans la victime, faisant automatiquement 1D4 de dégâts. Un test opposé de FOR permet de déloger la goule pour se libérer et mettre un terme à la morsure.

- Griffes 40 % (20/8)
  1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 35 % (17/7)
  1D6+Impact+s'agrippe
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat à distance (Revolver .45) 20 % (10/4)
  1D10+2 points de dégâts (il ne possède plus d'arme mais sait encore les utiliser)

Protection : Les dommages des armes à feu et des projectiles sont divisés par deux, arrondis au supérieur.
Sorts
Invoquer/Contrôler une goule, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé mentale

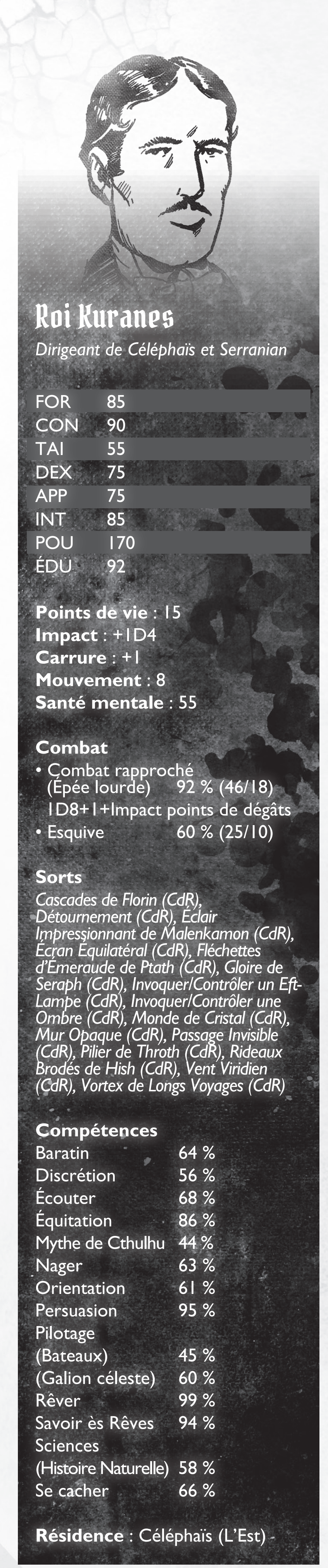
Compétences

Arts et métiers	
(Brossage)	40 %
(Architecture coloniale)	15 %
(Sujets morbides)	50 %
(Peinture à l'huile)	15 %
Baratin	55 %
Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Équitation	65 %
Langue	
(Anglais)	25 %
(Latin)	10 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Psychologie	45 %
Sauter	50 %
Savoir (Goule)	60 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	60 %

Résidence : Plaine des goules (Monde souterrain)

Sculpteur de glace d'Aran

Cet homme vit au sommet du mont Aran, au niveau des neiges éternelles. Il ne descend jamais de son royaume gelé. Le sculpteur de glace se présente sous la forme d'un petit homme vêtu d'une veste doublée en fourrure. Il porte un pantalon, des bottes en fourrure et une casquette en laine. Sa peau est très pâle, presque translucide. Ses cheveux et sa moustache sont blancs et ses yeux d'un bleu gris pâle décochent des regards perçants. Il accueille amicalement tous ceux qui viennent le voir, mais ses bonnes manières cachent de sombres desseins. La demeure du sculpteur de glace regorge de statues qu'il a lui-même réalisées. Chaque sujet est double : une sculpture de glace et un humain gelé.
Dès que quelqu'un pénètre sur ses terres, il se met au travail. Cette activité lui coûte dix points de magie par modèle.
Pendant qu'il travaille, les parties du corps de l'infortuné modèle déjà réalisées perdent leur sensibilité et gèlent les unes après les autres. Il



Roi Kuranes

Dirigeant de Céléphaïs et Serranian

FOR	85
CON	90
TAI	55
DEX	75
APP	75
INT	85
POU	170
ÉDU	92

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 55

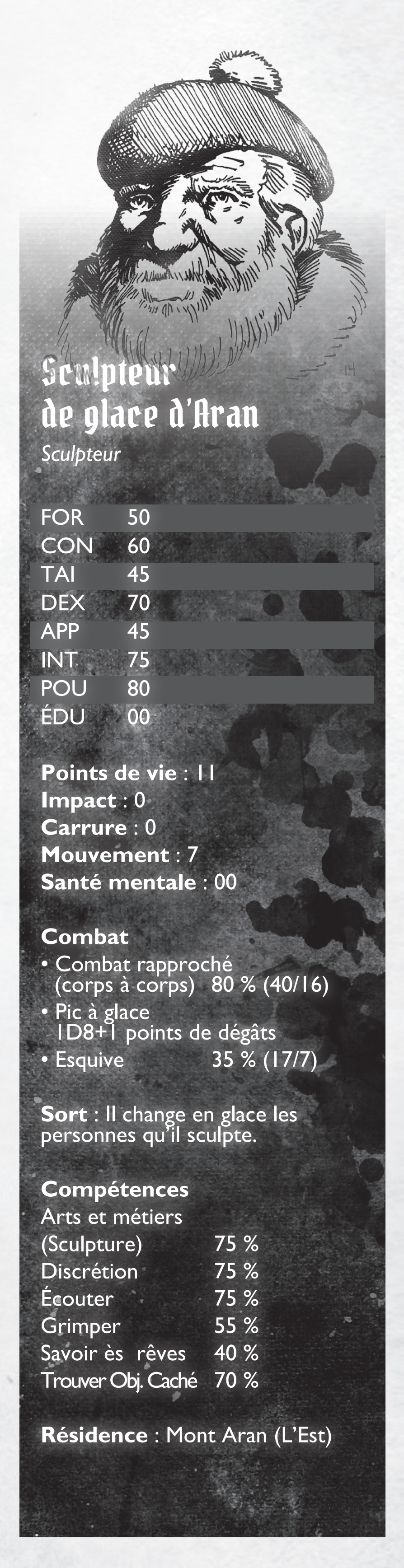
Combat
- Combat rapproché (Épée lourde) 92 % (46/18)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Esquive 60 % (25/10)

Sorts
Cascades de Florin (CdR), Détournement (CdR), Éclair Impressionnant de Malenkamon (CdR), Écran Équilatéral (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Gloire de Seraph (CdR), Invoquer/Contrôler un Eft-Lampe (CdR), Invoquer/Contrôler une Ombre (CdR), Monde de Cristal (CdR), Mur Opaque (CdR), Passage Invisible (CdR), Pilier de Throth (CdR), Rideaux Brodés de Hish (CdR), Vent Viridien (CdR), Vortex de Longs Voyages (CdR)

Compétences

Baratin	64 %
Discrétion	56 %
Écouter	68 %
Équitation	86 %
Mythe de Cthulhu	44 %
Nager	63 %
Orientation	61 %
Persuasion	95 %
Pilotage	
(Bateaux)	45 %
(Galion céleste)	60 %
Rêver	99 %
Savoir ès Rêves	94 %
Sciences	
(Histoire Naturelle)	58 %
Se cacher	66 %

Résidence : Céléphaïs (L'Est)



Sculpteur de glace d'Aran

Sculpteur

FOR	50
CON	60
TAI	45
DEX	70
APP	45
INT	75
POU	80
ÉDU	00

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
- Pic à glace
  1D8+1 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Sort : Il change en glace les personnes qu'il sculpte.

Compétences

Arts et métiers	
(Sculpture)	75 %
Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Grimper	55 %
Savoir ès rêves	40 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Mont Aran (L'Est)

commence habituellement par les jambes et par les pieds. Il lui faut 2D6 rounds pour achever une sculpture. Une fois la gravure achevée, le modèle est lui aussi changé en statue de glace. La compétence Rêver permet de ramener les victimes sous leur forme originale, à la discrétion du Gardien.
Si on lui demande pourquoi il traite ainsi les personnes qui escaladent la montagne, le sculpteur de glace répond que les gens viennent à lui volontairement car ils sont fatigués de la vie. Il estime de son devoir de mettre un terme à leur peine.

Shuggob

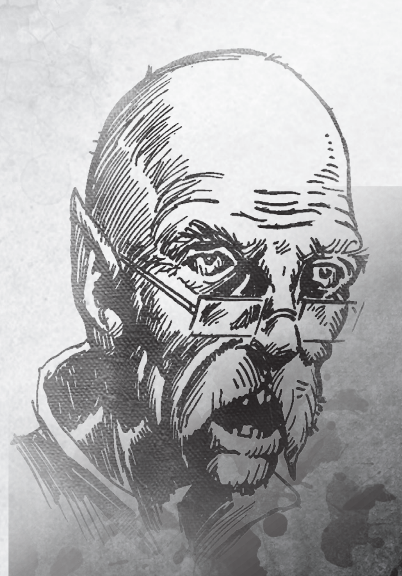
Shuggob est une goule qui vit recluse dans la vallée de Pnath, au-delà de la mer d'Ossements. Certains le considèrent comme le doyen des goules. Il vit en tout cas depuis des millénaires. Il jouit d'un statut important au sein de la société des goules. Pickman ou le sorcier Eibon lui ont déjà demandé conseil par le passé.
Sa bibliothèque contient des écrits rares sur la magie, qu'il connaît sur le bout des doigts. Shuggob est le seul être vivant à connaître le secret du fameux Fluide Glund. Il respecte les voyageurs qui viennent lui rendre visite, tant que ceux-ci ne se montrent pas menaçants. Les importuns finissent généralement comme cobayes de ses expériences.

Skaa

Skaa est une vieille mégère qui vit en face du temple des Désirs Inassouvis de Hazuth-Kleg. Elle prie d'étranges idoles sculptées et brûle un encens à l'odeur ignoble en l'honneur de son maître, Azathoth. Les gens préfèrent en général l'éviter, mais elle sait se rendre utile. Elle maîtrise un savoir inconnu et interdit et n'hésite pas à répondre aux questions, si la paye est correcte. Pour un petit sac d'opales ou d'autres pierres précieuses, elle révèle à ses visiteurs les connaissances interdites acquises à travers des ouvrages comme les *Manuscrits Pnakotiques*. S'initier à ce savoir par ce biais est moins dangereux que de consulter directement les ouvrages. Toutefois, ceux qui s'adressent à Skaa seraient bien avisés de ne pas chercher à la tromper, car sa vengeance peut être aussi subtile que terrible.

Snid

Snid est peut-être le plus grand voleur des Contrées du Rêve. Ses méfaits sont légendaires et les marchands jettent des regards inquiets à leurs biens dès que son nom est mentionné quelque part. Il fait partie du peuple des Rôdeurs Sombres, qui résidait autrefois dans la cité de Golthoth, à Cuppar-Nombo. Comme la plupart de ses compatriotes, il a le teint basané et s'habille en voyageur du désert. Son talent est à la hauteur de sa rapacité.



Shuggob

Goule savante

FOR	60
CON	60
TAI	55
DEX	75
APP	25
INT	85
POU	90
ÉDU	90

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 45

Combat
Attaque par round : 1
Option de combat rapproché : Une goule peut utiliser ses griffes ou mordre sa cible.
Morsure : Sa morsure réussie, il s'accroche au lieu d'utiliser ses griffes et enfouit ses dents plus profondément dans la victime, faisant automatiquement 1D4 de dégâts. Un test opposé de FOR permet de déloger la goule pour se libérer et mettre un terme à la morsure.

- Griffes 45 % (22/9)
  1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 40 % (20/8)
  1D6+Impact+s'agrippe
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : Les dommages des armes à feu et des projectiles sont divisés par deux, arrondis au supérieur.

Sorts
Commander à un dhole, Création de Portail, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Poigne de Nyogtha et jusqu'à 15 autres sorts au choix du Gardien

Perte de Santé mentale : 0/1D6

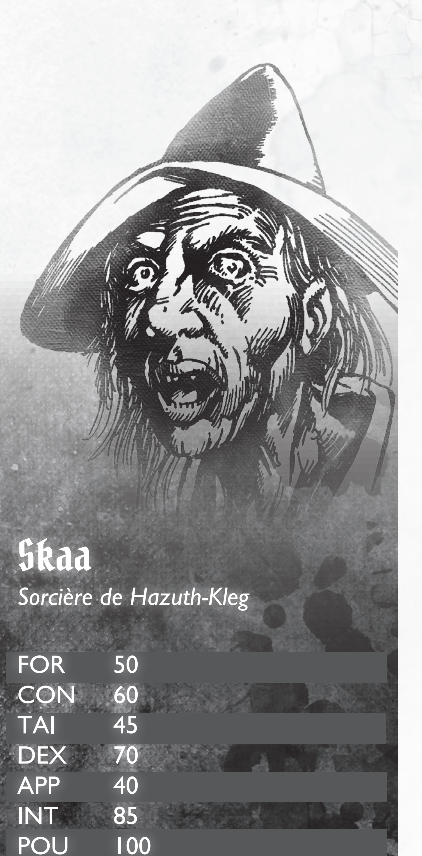
Compétences

Creuser	70 %
Discrétion	80 %
Écouter	75 %
Grimper	85 %
Langue	
(Aklo)	55 %
(Chinois)	25 %
(Anglais)	45 %
(Français)	35 %
(Allemand)	30 %
(Grec)	30 %
(Japonais)	25 %
(Latin)	45 %
(Russe)	35 %
(Espagnol)	40 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Sauter	75 %
Savoir (Nacaal)	40 %
Savoir ès Rêves	65 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	65 %

Capacité spéciale

Artisanat	
(Fluide Glund)	99 %
Sentir pourriture	65 %

Résidence : Vallée de Pnath (Monde souterrain)



Skaa

Sorcière de Hazuth-Kleg

FOR	50
CON	60
TAI	45
DEX	70
APP	40
INT	85
POU	100
ÉDU	00

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Couteau, 1D4+2
- Esquive 35 % (17/7)

Sorts
Tous les sorts de *Contacter une Divinité* pour les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, *Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Shantak* et tous les sorts des Contrées du Rêve

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	85 %
Se cacher	65 %
Savoir ès Rêves	70 %
Trouver Objet Caché	70 %

Résidence : Hazuth-Kleg (l'Est)



Snid

Maître voleur des Rôdeurs Sombres

FOR	60
CON	60
TAI	55
DEX	80
APP	55
INT	75
POU	70
ÉDU	00

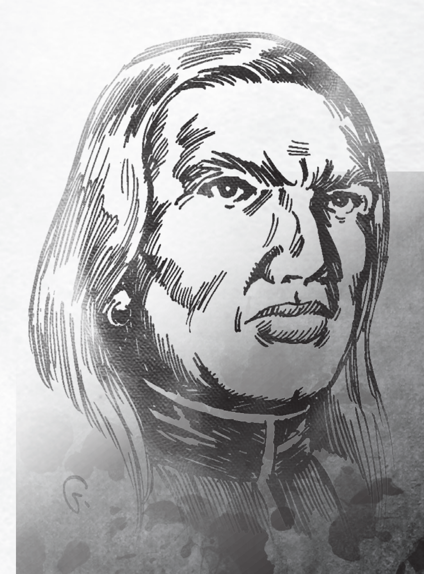
Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat
- Combat rapproché (Cimeterre) 80 % (40/16)
  1D8+1 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences

Discrétion	99 %
Écouter	90 %
Équitation	65 %
Grimper	75 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	70 %
Pickpocket	99 %
Savoir ès Rêves	60 %
Se cacher	99 %
Trouver Objet Caché	85 %

Résidence : Les Six Royaumes (l'Ouest)



Tak

Prince vampire de Karoth

FOR	150
CON	80
TAI	65
DEX	70
APP	50
INT	85
POU	80
ÉDU	00

Points de vie : 15
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 10
Santé mentale : 00

Combat

Attaque par round : 2 (morsure et regard hypnotique)

Option de combat rapproché :

MORSURE : Si la morsure d'un vampire inflige des dégâts, maintenir la morsure empêche la cible de résister et draine 1D6x5 points de FOR (sang) à la cible par tour suivant.

CONTACT : En réussissant un test de POU majeur, le contact d'un vampire permet de drainer 1D3 points de magie à la victime alors que le vampire se les approprie. Cela se reproduit à chaque tour de combat. Chaque test réussi permet de drainer 1D3 points de magie supplémentaires. Les points de magie ainsi acquis disparaissent après un nombre d'heures égal au POU/5 du vampire. La victime peut régénérer ses points de magie normalement.

REGARD HYPNOTIQUE : Si la cible échoue à un test opposé de POU, elle est hypnotisée et peut suivre des instructions simples. Si ces instructions sont dangereuses pour elle, le joueur peut faire un test d'Intelligence au début de son tour pour sortir son personnage de sa transe.

- Morsure 65 % (32/13)
  1D4 points de dégâts le premier round et 1D6x5FOR par round ensuite
- Griffe 70 % (35/14)
  1D4+Impact points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Sorts

Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Contacter une Goule, Détournement (CdR), X Vivant (CdR)

Perte de Santé mentale : 0/1D4 points en cas d'attaque ; 1/1D3 pour les témoins d'une transformation. Les vampires d'apparence humaine n'entraînent pas de perte de Santé mentale.

Protection : Il peut se régénérer si ses PV sont dépassés.

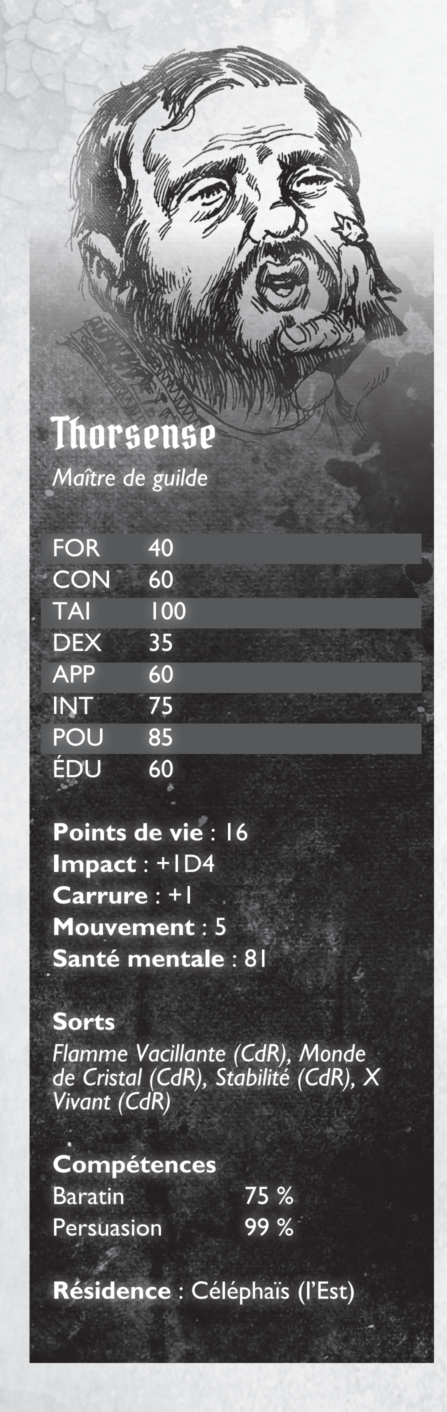
Compétences

Discrétion	55 %
Écouter	80 %
Grimper	65 %
Langue (Anglais)	40 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Persuasion	60 %
Pickpocket	45 %
Savoir (Goule)	35 %
Savoir ès Rêves	50 %
Se cacher	65 %

Capacité spéciale

Sentir (Sang) 75 %

Résidence : Karoth (Monde souterrain)



Thorsense

Maître de guilde

FOR	40
CON	60
TAI	100
DEX	35
APP	60
INT	75
POU	85
ÉDU	60

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé mentale : 81

Sorts
Flamme Vacillante (CdR), Monde de Cristal (CdR), Stabilité (CdR), X Vivant (CdR)

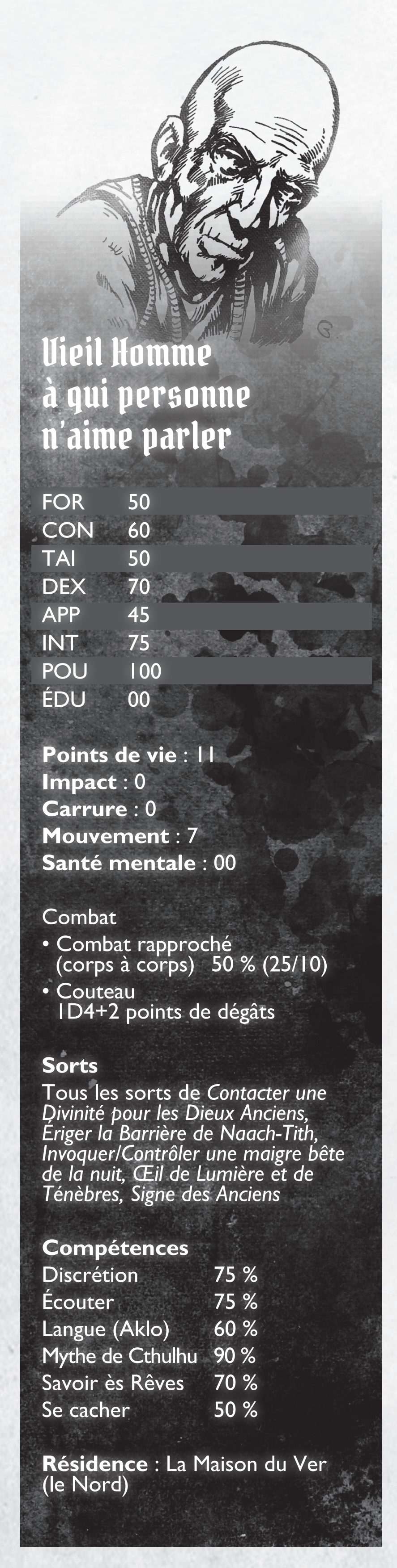
Compétences

Baratin	75 %
Persuasion	99 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)

Tak

Tak est un puissant vampire, qui vit dans les ruines souterraines de Karoth. Il a échappé aux geôles de Yath-Lhi avant qu'elle ne puisse boire son sang. Depuis, il a juré de se venger. Il ne croit pas que Yath-Lhi est morte, mais il ignore qu'elle dort dans sa tombe sous les ruines de Tyrhhia en attendant de se réveiller. Tak est l'un des rares habitants des Contrées du Rêve à connaître l'emplacement de Tyrhhia. Si Yath-Lhi est libérée de son tombeau, Tak utilisera tous ses pouvoirs pour tenter de l'arrêter.
Les aventuriers qui cherchent à le rencontrer ont intérêt à avoir une bonne raison de le déranger. Il est très doué pour détecter le mensonge et il ne manque jamais de châtier les impudents.



Vieil Homme à qui personne n'aime parler

FOR	50
CON	60
TAI	50
DEX	70
APP	45
INT	75
POU	100
ÉDU	00

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Couteau 1D4+2 points de dégâts

Sorts
Tous les sorts de *Contacter une Divinité pour les Dieux Anciens, Ériger la Barrière de Naach-Tith, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Œil de Lumière et de Ténèbres, Signe des Anciens*

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Langue (Aklo)	60 %
Mythe de Cthulhu	90 %
Savoir ès Rêves	70 %
Se cacher	50 %

Résidence : La Maison du Ver (le Nord)

Toutes les règles concernant les vampires normaux de *L'Appel de Cthulhu* s'appliquent aussi à Tak.

Thorsense

Thorsense est connu pour sa carrure énorme. C'est l'homme le plus gros de Céléphaïs. Il tient le *Bazar de l'Oiseau qui Chante*, un établissement qui élève de petits oiseaux chanteurs avant de les placer dans de délicates cages d'osier et de les expédier aux quatre coins du monde. Thorsense adore la musique et il passe une bonne partie de son temps à écouter les chœurs formés par ses oiseaux.

Vieil Homme de Vornai

Il y a près d'une centaine d'années, un jeune homme se moquait ouvertement des légendes concernant un cercle de pierres maudit près de Vornai. Il décida un jour de partir à la découverte des secrets de ce site. À son retour, il avait beaucoup changé. Ses cheveux étaient devenus blancs et il refusa de parler de ce qu'il avait vu. Dix jours après son retour, une maison apparut au centre du cercle. Le jeune homme partit s'y installer. Plus personne ne se souvient de son nom aujourd'hui, mais tous les habitants de Vornai connaissent le Vieil homme à qui personne n'aime parler et son étrange demeure, la Maison du Ver.
Le vieil homme est le gardien du Signe des Anciens. Sa mission consiste à s'occuper de la maison et des piliers qui l'entourent, sous peine de voir ce qui se trouve en dessous se libérer. On dit qu'il aurait plus de cent ans. Le vieil homme n'est pas bavard. Il n'entre en contact avec les habitants de Vornai que pour acheter des provisions, qu'il paye à l'aide d'anciennes pièces d'or d'origine inconnue.

Voyant aux Yeux invisibles

Cet homme ressemble au premier abord à un vieillard fripé, si mince qu'on jurerait qu'il n'a que la peau sur les os. Son trait le plus caractéristique est évidemment l'absence d'yeux. Ses orbites s'ouvrent sur un vide aussi profond que celui de l'espace. Son père était un oniromancien et sa mère utilisait des runes pour voir l'avenir. Lui est né avec le pouvoir de connaître l'avenir d'une personne simplement en posant son regard sur elle. Le Voyant prétend que ses « yeux » sont ses boules de cristal.
Malgré son infirmité apparente, le Voyant n'a aucun problème de vue. Il vit près des docks de Baharna et gagne sa vie en lisant l'avenir des marins et des marchands qui viennent le trouver. Il ne se trompe jamais, mais ses explications sont souvent sibyllines. Lire l'avenir d'une personne

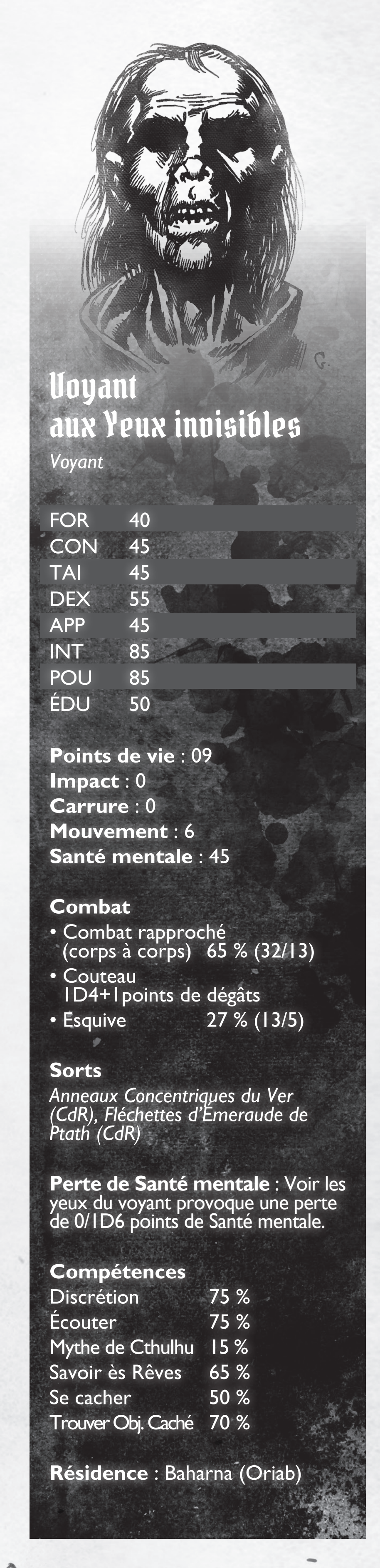
lui coûte 8 points de magie. Le sujet subit quant à lui une perte de points de Santé mentale en fonction de ce que l'avenir lui réserve.

Ward Phillips

Ward Phillips était un auteur de romans d'épouvante dans le Monde de l'Éveil. Son grand-père lui a légué la Lampe d'Alhazred. Grâce à sa lumière, Phillips a découvert de nombreuses scènes du passé. Il utilisa la lampe pour stimuler son imagination. Plus tard, il découvrit que les visions produites par la lanterne pouvaient aussi servir de passages. Il utilisa la lampe pour quitter définitivement le Monde de l'Éveil et s'installer à Ennon, où il réside toujours aujourd'hui.
Il ressemble à un jeune homme chétif d'environ 17 ans. Il a les yeux et les cheveux bruns, mesure environ un mètre soixante-dix et parle avec un fort accent de Boston.

Yah-Vho

Yah-Vho est un sculpteur connu dans toutes les Contrées du Rêve. On l'appelle le faiseur de dieux, car il ne produit que des idoles et des thèmes religieux pour les prêtres et les temples. Ses tarifs sont très élevés et il n'hésite pas à escroquer ses clients de temps à autre. Pourquoi utiliser de véritables pierres précieuses quand celles en toc sont indétectables ? Pourquoi réaliser une statue en or massif quand on peut creuser l'intérieur ?
Yah-Vho est un homme dans la force de l'âge au regard intelligent, qui présente un début de calvitie. Il sait qu'il est le meilleur dans son domaine et il n'en est pas peu fier. Il a même fabriqué une idole à son image, devant laquelle il prie. Il l'a baptisée Yop.



Voyant aux Yeux invisibles

Voyant

FOR	40
CON	45
TAI	45
DEX	55
APP	45
INT	85
POU	85
ÉDU	50

Points de vie : 09
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 45

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
- Couteau 1D4+1points de dégâts
- Esquive 27 % (13/5)

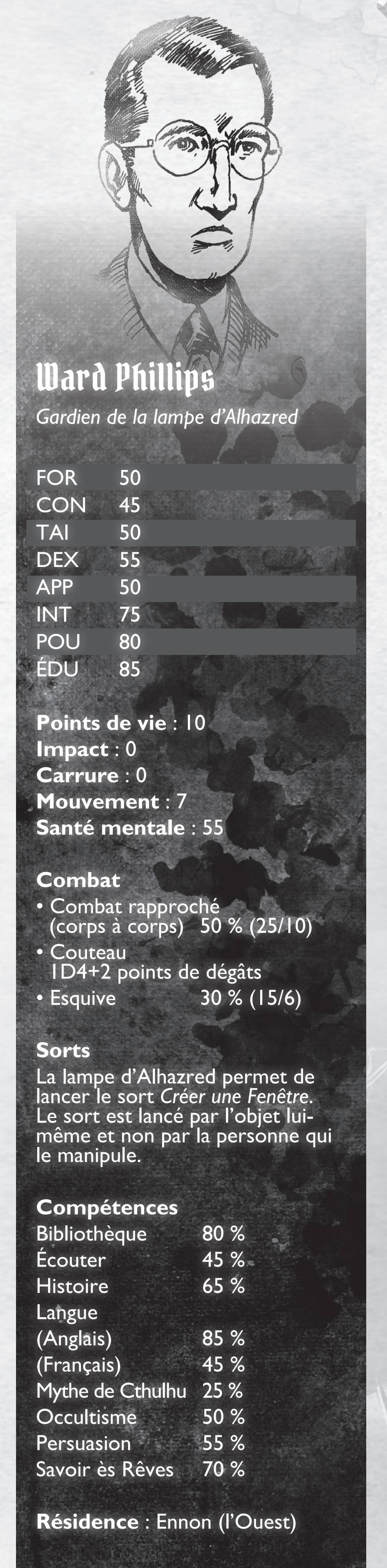
Sorts
Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR)

Perte de Santé mentale : Voir les yeux du voyant provoque une perte de 0/1D6 points de Santé mentale.

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Savoir ès Rêves	65 %
Se cacher	50 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Résidence : Baharna (Oriab)



Ward Phillips

Gardien de la lampe d'Alhazred

FOR	50
CON	45
TAI	50
DEX	55
APP	50
INT	75
POU	80
ÉDU	85

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 55

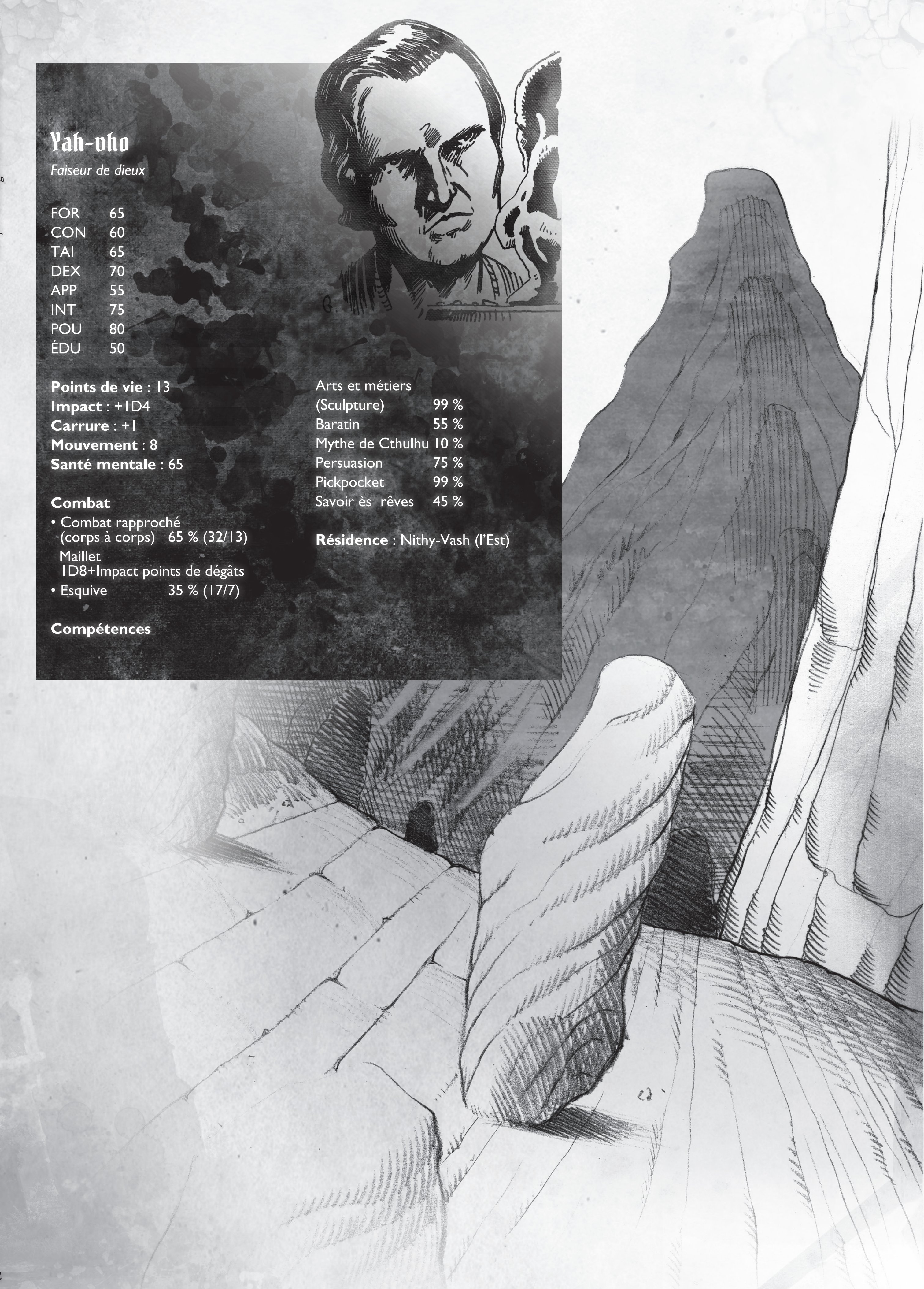
Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Couteau 1D4+2 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Sorts
La lampe d'Alhazred permet de lancer le sort *Créer une Fenêtre.* Le sort est lancé par l'objet lui-même et non par la personne qui le manipule.

Compétences

Bibliothèque	80 %
Écouter	45 %
Histoire	65 %
Langue	
(Anglais)	85 %
(Français)	45 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Occultisme	50 %
Persuasion	55 %
Savoir ès Rêves	70 %

Résidence : Ennon (l'Ouest)



Yah-vho

Faiseur de dieux

FOR	65
CON	60
TAI	65
DEX	70
APP	55
INT	75
POU	80
ÉDU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  Maillet
  1D8+Impact points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Arts et métiers (Sculpture)	99 %
Baratin	55 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Persuasion	75 %
Pickpocket	99 %
Savoir ès rêves	45 %

Résidence : Nithy-Vash (l'Est)

BESTIAIRE DES CONTRÉES DU RÊVE

Une liste des monstres et des créatures fabuleuses qui résident dans les Contrées du Rêve.

Abhoth, enfants d'

Serviteur inférieurs

Des choses qui ressemblaient à des jambes ou des bras sans corps se débattaient dans la vase, des têtes roulaient, des ventres dotés de branchies pataugeaient ; toutes sortes de choses difformes et monstrueuses gagnaient en taille à mesure qu'elles s'éloignaient d'Abhoth. Celles qui ne rejoignaient pas la rive suffisamment rapidement après avoir été jetées par Abhoth étaient avalées par des bouches béantes.

Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Les enfants d'Abhoth regroupent différentes créatures issues de la masse fertile du Dieu Extérieur. Contrairement à la progéniture de Shub-Niggurath, les enfants d'Abhoth sont tous différents. Ils se différencient cependant des couvées d'Ubbo-Sathla par leur complexité génétique. Certains se présentent sous la forme de corps incomplets ou de simples membres, d'autres ressemblent à des créatures préhistoriques, d'horribles mutants, des humanoïdes bizarres ou des masses amorphes. Certains enfants d'Abhoth volent, d'autres nagent, d'autres encore rampent et quelques-uns sont totalement immobiles. Abhoth réabsorbe régulièrement une partie de ses créations. Ceux qui échappent à leur géniteur rampent dans des souterrains humides et sans lumière, à moins qu'ils ne décident de s'aventurer dans le monde des hommes.

Les enfants d'Abhoth sont des êtres primitifs qui agissent et réagissent en fonction de stimuli. Une partie d'entre eux pourvoient aux besoins incompréhensibles de leur maître, d'autres disparaissent à jamais. Du fait de leur caractère unique, les enfants d'Abhoth ont tous leur propre mode d'attaque.

Le Gardien doit donc décider de la méthode employée par chaque enfant. De même, les caractéristiques de la progéniture d'Abhoth varient énormément. Dans la plupart des cas, le Gardien doit effectuer un jet de dés pour mesurer chaque caractéristique. Par exemple, la FOR est comprise dans une fourchette de (1D4) D10. Le Gardien est donc invité à jeter un D4 pour savoir combien de D10 il devra lancer.

Dans les Contrées du Rêve, Abhoth et ses enfants vivent dans le puits des Choses Inconnues, derrière la Barrière de Pics Gris.



Enfants d'Abhoth

progéniture de Dieu Extérieur

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	67	(1-4D10) x5
CON	60	(1-6D6) x5
TAI	55	(1-3D10) x5
DEX	35	(1-3D6) x5
INT	27	(1D10) x5
POU	60	(1-6D6) x5

Points de vie moy. : 18-19
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 12
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : À la discrétion du Gardien
Option de combat rapproché : À la discrétion du Gardien
- Divers 100 % (50/20)
  Les points de dégâts sont fonction du mode d'attaque

Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Entre 0/1D2 et 1/1D10

Habitat : Puits des Choses Inconnues (le Nord)

Araignées de chasse

Race indépendante inférieure

Trois araignées de chasse à six pattes cherchaient à mordre ses jambes recouvertes de cuir, en quête d'une prise qui permettrait de l'attirer plus bas.

Brian Lumley, *Le héros des Rêves*

Ces créatures insectoïdes vivent dans les régions inhabitées du nord du continent des Contrées du Rêve. Elles possèdent six jambes multiarticulées et deux pattes avant préhensiles, à l'aide desquelles elles peuvent prendre et transporter des objets. Certaines ont même déjà tenté de se saisir d'armes abandonnées par leurs proies. Leur tête ressemble à celle d'un cafard. Elles possèdent également un dard empoisonné à l'endroit où devrait normalement se trouver leur queue.

Les araignées de chasse se déplacent généralement par groupes de trois ou quatre individus, mais certains rassemblements peuvent compter jusqu'à une vingtaine de spécimens. Une fois leur proie piégée, elles émettent un sifflement aigu. En revanche, elles chassent en silence. Ce bruit peut aisément rendre un homme fou et facilite ainsi la mise à mort. Le poison de type fort contenu dans leur dard n'est pas mortel, mais il peut paralyser la cible. Les araignées de chasse dévorent alors leur victime vivante pendant plusieurs jours. La paralysie disparaît au bout d'1D10 jours mais à ce stade, la cible est malheureusement trop mal en point pour fuir.

Araignées de chasse

groupes de canidés insectoïdes et délirants

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	82	(3D6+6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 8 / 12 - bond

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Les araignées de chasse peuvent mordre et griffer leur cible. Elles ne peuvent utiliser leur dard qu'une fois par round tout comme leur sifflement.
Sifflement : Une fois leur proie piégée, elles émettent un sifflement aigu. Ce bruit strident rend un homme fou et facilite ainsi la mise à mort. Entendre le sifflement fait perdre 0/1D3 points de Santé mentale.
Paralysie : Le poison de type fort contenu dans leur dard paralyse la cible. Celle-ci disparaît au bout d'1D10 jours.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Morsure 40 % (20/8)
  1D10+Impact points de dégâts
- Griffes 50 % (25/10)
  1D6+2+ Impact points de dégâts
- Sifflement 25 % (12/5)
- Dard 40 % (20/8)

Compétence
Pistage 80 %
Protection : 3 points (chitine)
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Les régions froides du Nord

Araignées de Leng

Race indépendante inférieure

Dans des temps anciens, les araignées de Leng dominaient le plateau de Leng, dans le nord des Contrées du Rêve. Pendant des générations, les hommes de Leng leur ont mené une guerre impitoyable. Aujourd'hui, leur territoire s'est considérablement réduit. Elles ne vivent plus que sur la face sud du plateau. Les araignées de Leng se nourrissent de yaks, de vautours, de shantaks et d'autres créatures des Contrées du Rêve qui s'aventurent dans leurs toiles. Voir le *Malleus Monstrorum V7* p. 54 pour de plus amples informations sur les araignées de Leng.

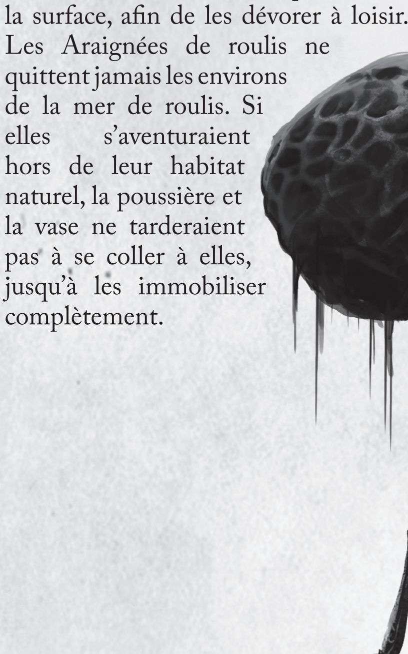
Araignées de roulis

Race indépendante inférieure

Sortant du lac derrière eux, des formes arachnoïdes et huileuses s'étaient lancées à leur poursuite tels de noirs patineurs aux yeux d'un rouge brillant de taille humaine, ces squelettes à six pattes dégoulinaient d'huile.

Brian Lumley, *Le Vaisseau des Rêves*

Ces étranges créatures résident dans la mer de roulis, à l'ouest de la vallée de Pnath, dans le Monde souterrain. Tapies sous la surface, elles attendent que quelque chose passe à leur portée. Elles se lancent alors à sa poursuite. Elles traînent ensuite leurs proies sous la surface, afin de les dévorer à loisir. Les Araignées de roulis ne quittent jamais les environs de la mer de roulis. Si elles s'aventuraient hors de leur habitat naturel, la poussière et la vase ne tarderaient pas à se coller à elles, jusqu'à les immobiliser complètement.





Araignées de roulis

cauchemars à huit pattes

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	82	(3D6+6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	52	(3D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 36 glisse / 38 bond

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Les araignées de chasse peuvent mordre ou griffer leur cible.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Morsure 40 % (20/8)
  1D10+Impact points de dégâts
- Griffes 50 % (25/10)
  1D6+2+Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 75 %
Se cacher 75 %
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D6
Habitat : La mer de roulis (le Monde souterrain)



Arbres sorcières

végétaux animés

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(3D6x2) x5
CON	87	(5D6) x5
TAI	122	(7D6) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 21
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 2 (5 % peuvent marcher)

Combat
Attaques par round : 1 attaque par branche mobile. Le Gardien doit lancer 1D4 pour connaître le nombre de protubérences que l'arbre peut utiliser contre les prédateurs.
Option de combat rapproché : Ils peuvent effrayer leurs proies une fois par round ou attaquer avec leurs branches.
Effrayer : Ils peuvent utiliser leurs multiples branches mobiles pour effrayer leur cible. Sur un échec au test de Santé mentale consécutif à cette vision, l'investigateur a un dé de malus sur ses actions pendant 1D4 round.
Lancer : L'arbre peut lancer diverses cibles allant du simple caillou à une cible de petite taille.
- Combat rapproché 40 % (40/8)
- Branche 1D10+Impact points de dégâts
- Lancer 30 % (15/6) 1D4+IMP/2 points de dégâts

Protection : 2 points (écorce)
Perte de Santé mentale : Voir un arbre sorcière bouger coûte 0/1 point de Santé mentale
Habitat : Forêts et jungles

Arbres sorcières

Créatures fabuleuses

Ce nom générique couvre plusieurs espèces d'arbres caractéristiques des forêts et des jungles des Contrées du Rêve. Tous partagent un point commun : ils possèdent des branches mobiles. Les arbres sorcières utilisent cette capacité pour effrayer les prédateurs. Ils peuvent lancer de petits objets, comme des cailloux ou des bâtons, ou frapper directement avec leurs branches. Si le prédateur en question est suffisamment petit (comme une langue tranchante ou un zoog), l'arbre peut aisément le projeter au loin. Certaines variétés peuvent également se déraciner et se déplacer, mais ces cas restent extrêmement rares.

Azathoth, messager de

Serviteur supérieur

[L'homme ne soupçonne rien] de la chose bouillonnante et impie qui se cache au-delà de la Bordure, parfaitement visible depuis la face cachée de la Lune. Plus délirant que ce que les crapauds tranchaient et piquaient à l'aide de leurs armes dès qu'il s'extirpait de sa répugnante crevasse ; ce n'était pourtant que l'humble Messager d'un Autre : cet ultime péril révoltant qui bafouille des paroles impossibles à rapporter, bien loin de l'univers sensé, en un lieu qu'aucun rêve ne peut atteindre : le sultan démon Azathoth.

Gary Myers, *Passing of a Dreamer*

Les caractéristiques ordinaires ne s'appliquent pas à cette chose, qui n'a pas de vie propre. Il s'agit plutôt d'une graine en quête d'une terre fertile pour donner naissance à une nouvelle vie. Si la graine entre un jour en contact avec la Lune, elle fera fondre sa surface pour s'enfoncer jusqu'à son cœur, où elle entamera sa croissance. Le lac Noir d'Ubboth commencera par bouillir et à mesure que la graine grandira, Mnomquah sera consumé. La graine mettra quelques mois à atteindre sa maturité et à s'extirper de sa prison pour partir explorer le vide interstellaire.
Si un tel événement venait à se produire, il serait néanmoins possible à un groupe d'aventuriers intrépides de détruire la graine avant qu'il ne soit trop tard. Une fois nichée sous la surface de la Lune, celle-ci émet en effet une intense lumière verte. Quiconque entre en contact avec cette lumière doit effectuer un test opposé contre le POU de la graine (75). Ceux qui échouent voient leur corps horriblement déformé sous l'effet des radiations. Ils sont rapidement réduits à l'état de flaque protoplasmique, avant de se fondre dans le néant. Être témoin d'un tel événement coûte 1/1D8 points de Santé mentale.
Ceux qui sont frappés par les rayons mais résistent aux radiations perdent tout de même 2D6 points de Santé mentale, 1D6 x5 points de CON et 2D6 points de vie. Les victimes augmentent leurs Mythe de Cthulhu de 12 et leur POU d'1D3 x5. Au fil du temps (des semaines ou des mois, au choix du Gardien), les effets des radiations se font sentir à mesure que le malheureux sujet entame un douloureux processus de régression : sa peau devient visqueuse, ses traits s'affaissent et ses os se dissolvent. Bientôt, il ne reste plus qu'une soupe de matières vivantes.
Bien que les effets des radiations ne concernent pas le corps physique des rêveurs, ils ne se dissipent pas pour autant à leur prochaine visite dans les Contrées du Rêve. À chaque voyage, le corps onirique de l'investigateur continuera à se détériorer jusqu'à atteindre le stade final. Les rêveurs qui meurent de cette façon ne pourront plus jamais revenir dans les Contrées du Rêve.
Il est impossible de blesser physiquement la graine, que ce soit dans l'espace ou sur la Lune. Il faut la détruire au moyen de puissants objets magiques ou l'envoyer ailleurs. Pour contrer cette menace, il faudra donc s'en remettre à l'ingéniosité des investigateurs et du Gardien. Si la graine éclot et que la Lune des Contrées du Rêve est détruite, les conséquences pour les deux mondes seront catastrophiques. Les Contrées du Rêve feraient face à des désastres matériels inédits mais les effets sur le Monde de l'Éveil seront plus terribles encore. En effet, les Contrées du Rêve sont créées et maintenues grâce aux subconscients de tous les rêveurs terrestres. Les ramifications d'un tel fiasco seraient incommensurables. En termes les plus simples, tout le monde sur Terre perdrait immédiatement 1D10/1D100 points de Santé mentale.

Basiliques

Créatures fabuleuses

Ces êtres, qui ressemblent à des serpents, possèdent des corps couverts d'écailles et des gueules bardées de crocs menaçants. Les basiliques vivent uniquement dans les terres désolées. Quelle que soit la fertilité d'un lieu, dès lors qu'un basilique s'y installe, le paysage ne tarde pas à devenir désolé et stérile. Les basiliques sont l'incarnation du poison. Si l'une de ces créatures boit dans un cours d'eau, celui-ci est irrémédiablement infecté sur des centaines de mètres. Les fumées qui

s'élèvent du sol autour de leurs antres suffisent à étourdir ou à tuer les oiseaux qui volent au-dessus.

Toute personne mordue par un basilique meurt instantanément. Ses traits tordus par la douleur et l'horreur prennent une teinte noire. Il n'y a aucun moyen de résister à ce poison.

Toute personne qui touche le corps d'un animal mordu par un basilique ou une trace fraîche de basilique doit résister à un poison de type létal. Un test de CON est nécessaire pour résister au poison. Les effets du poison du basilique répondent aux règles des effets du poison décrites dans le *Manuel du Gardien de L'Appel de Cthulhu* (p. 115).

Le souffle du basilique est venimeux. Ses vapeurs entourent un individu en permanence sur deux à trois mètres, un peu moins par vent fort. L'antre du basilique est généralement saturé de vapeurs néfastes. Toute personne qui y pénètre doit les dominer en réussissant un test opposé de CON, sous peine de perdre 3D6 points de vie.

En cas de succès, elle prend tout de même la moitié des dommages. Un personnage peut retenir son souffle en présence d'un basilique, mais il subit alors les effets de la noyade (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*). Dès qu'il rate un test de CON et reprend son souffle, il inhale du poison.

Le sang du basilique est corrosif. Une arme qui frappe le basilique encaisse 3D6 points de dommages. Cette règle s'applique également à toute personne entrant en contact avec le sang bouillonnant de la créature.

Un basilique peut aussi projeter son venin malfaisant à travers ses yeux. À chaque round, en plus de toutes les autres actions, il peut fixer du regard un adversaire et forcer un test opposé de POU. Si la cible est vaincue, elle meurt ; autrement, il ne se passe rien.

Bête dans le puits

Indépendant unique supérieur

Si j'avais observé en détail l'abomination que j'ai vue sortir de ces ténèbres surnaturelles pour nous saisir, les derniers restes de raison auraient été arrachés de mon cerveau. Malgré la pénombre, j'ai pu discerner un chaos de tentacules ailés, des centaines de vestiges de bouches affamées et les sons rendus bruyants par les gorges de ces choses qui n'avaient rien d'humain.

Arthur W. L. Breach, *Return of the White Ship*



Bête dans le puits

incarnation du désespoir

FOR	1000
CON	1500
TAI	2000
DEX	90
INT	/
POU	500

Points de vie : 350
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 100
Mouvement : 15 en roulant / 20 en volant

Combat
Attaques par round : variable
Option de combat rapproché : Elle peut frapper au moyen de ses tentacules ou de ses mâchoires multiples aux dents acérées.

- Combat rapproché 90 % (45/18)
- Morsure
  5D10 points de dégâts
- Tentacule
  1D6+Impact points de dégâts

Protection : Aucune, mais cette créature est l'incarnation des émotions les plus viles. Elle n'a pas d'existence physique. Elle peut être blessée par la magie mais régénère 20 points de vie par round. Elle est insensible au Signe des Anciens et aux autres protections. Le seul moyen de la blesser est de réduire sa source d'énergie (la haine, la colère, la luxure, l'avarice, etc.) dans le Monde de l'Éveil.

Perte de Santé mentale : 1D10/1D100

Habitat : Colonnes de Basalte de l'Ouest (les mers)



Basiliques

aberrations venimeuses

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	38	(2D6+2) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	52	(3D6) x5
DEX	52	(3D6) x5
POU	77	(1D6+12) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 15
Mouvement : 6

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Le basilique, en plus de mordre, peut une fois par round regarder sa victime.
Regard : Le basilique peut projeter son venin malfaisant à travers ses yeux. Un test opposé de POU est demandé. Si la cible est vaincue, elle meurt ; sinon, il ne se passe rien.
Le sang du basilique : Corrosif, il inflige 3D6 points de dommages

- Combat rapproché 30 % (15/6)
- Morsure 30 % (15/6)
  1D4+Impact points de dégâts. Si l'armure est dépassée, la victime meurt immédiatement.

Protection : 4 points (écailles)
Perte de Santé mentale : 1/1D8
Habitat : Terres inhabitées



Buopoths

grands herbivores

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	160	(4D6+18) x5
CON	82	(3D6+6) x5
TAI	190	(4D6+24) x5
DEX	35	(2D6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 28
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +5
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Les buopoths évitent le combat et préfèrent la fuite.
Charge : Elle permet de fuir en bousculant la cible. Un test opposé de FOR est demandé pour savoir si la cible tombe au sol en cas d'echec.
Piétiner : Les buopoths peuvent piétiner leurs proies avec leurs sabots.
• Charge 35 % (17/7)
• Piétiner 75 % (37/15)
3D6+ Impact points de dégâts, uniquement sur un adversaire au sol

Compétences
Écouter 60%
Trouver Obj. Caché 40%
Perte de Santé mentale : Voir un buopoth ne coûte pas de points de Santé mentale.

Habitat : Forêts

Cette créature garde les portes de la Cathurie. Elle vit dans les ténèbres de la Grande Cataracte, qui recueille les eaux de tous les océans du monde, au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest. Elle est née de la haine, de l'avarice, de la luxure et de la colère des hommes. Chaque jour, elle devient plus puissante. Un jour, elle sera suffisamment forte pour s'arracher au néant et briser les portes de la Cathurie. Alors, elle détruira le pays de l'espoir à jamais. Si une telle catastrophe devait se produire, les étoiles auraient eu raison. Pour l'heure, elle ne quitte les profondeurs de son puits qu'à l'arrivée d'un navire à destination de la Cathurie.
Si les points de vie de la créature tombaient à 0, elle sombrerait dans les profondeurs de la Grande Cataracte. Un tel événement se traduirait par l'avènement d'une ère de compréhension, de paix et d'harmonie dans le Monde de l'Éveil. Mais la créature renaîtrait de ses cendres dès que les émotions les plus viles de l'humanité referaient surface.

Bêtes lunaires

Race indépendante inférieure

Les bêtes lunaires sont une race extra-terrestre qui vit sur la Lune des Contrées du Rêve. Elles servent Nyarlathotep et réduisent les autres peuples en esclavage. Elles se déplacent dans de grandes galères noires qui traversent les cieux des Contrées du Rêve. Leurs armées sont composées de nombreux esclaves d'autres races. Les bêtes lunaires entretiennent des liens particulièrement forts avec les chats de Saturne et les hommes de Leng. Voir *Le Malleus Monstrorum (V7)* p. 20 pour une description complète.

Blupes

Serviteurs inférieurs

Le Blupe n'existe normalement pas en dehors de la Dimension Noire, un plan opalin où la lumière irradie des ténèbres et où les ombres ont leur propre longueur d'ondes. Une obsession contrôlée peut mener les Blupes vers la Terre, comme ce fut le cas dans les Contrées du Rêve.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Les blupes sont de petites créatures bleu azur. De forme vaguement elliptique, elles possèdent des protubérances qui leur tiennent lieu de tête et de membres. Elles flottent dans l'air et charrient derrière elles une odeur distinctive, comme celle que l'on peut sentir après un gros orage. Un blupe peut détruire un laquais de Karakal ou cinq vampires de feu au toucher, mais il encaisse 1D6 points de dégâts au passage. Si le résultat dépasse le total actuel de points de vie du blupe, la créature de feu n'est pas détruite mais encaisse 2D6 points de dégâts.
Les blupes peuvent également éteindre des incendies : une bougie ne leur cause aucun dommage, mais éteindre une torche leur coûte un point de dégâts. Compter 1D6 pour un feu de camp, voire même 2D6.
Les blupes n'ont pas d'attaque efficace contre les créatures normales.



Blupes

créatures flottantes et bienveillantes

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	17	(1D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	10	(1D3) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 6-7
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 7 lévitation

Combat
Attaques par round : 1
Toucher : Il éteint les flammes.
• Toucher 60 % (30/12)

Protection : Aucune, mais les blupes ne prennent que les dommages minimum en cas d'attaque physique.
Perte de Santé mentale : 0/1
Habitat : La dimension noire

Buopoths

Créatures fabuleuses

Les buopoths sont un peu plus grands que des chevaux, mais rappellent plutôt

l'éléphant par leur apparence. Ils sont de couleur mauve pâle, avec des taches vertes sur le dos et les côtés. Leur peau très douce ressemble à de la feutrine, tandis que leur bouche se trouve au bout d'un appendice en forme de trompe. Leurs oreilles évoquent davantage celles d'un être humain que d'un éléphant. Des protubérances pointent de chaque côté du dos. Leurs yeux sont grands et humides. Ils émettent des sons doux et mélodieux, semblables à des bruits de trompette.

Les buopoths vivent dans des forêts reculées.

Ils sont placides et préfèrent généralement la fuite au combat. Si un buopoth est acculé, il roule sa trompe pour repousser ses assaillants, avant de charger pour tenter d'écraser un agresseur.

Chats

Race indépendante inférieure

Il y aurait pu avoir de la douceur, même dans les voix des nombreux chats d'Ulthar, mais un étrange festin les avait rendus lourds et silencieux.

H. P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Les chats des Contrées du Rêve sont aussi nombreux et variés que leurs congénères terrestres : manx, siamois, persans En revanche, les chats du monde onirique sont beaucoup mieux organisés. Ils peuvent bondir depuis de hauts promontoires jusqu'à la Lune ou à travers l'espace, ce qu'ils ne se gênent pas pour faire à la nuit tombée. Ils ont leur propre langage, qui ne peut être appris que par les amis des chats, ceux qui les aiment vraiment et qui acceptent de prendre le temps de maîtriser leurs miaulements. Les chats des Contrées du Rêve disposent en outre d'un système de messagerie similaire au *Pony Express*. La plus grande communauté se trouve à Ulthar. Les chats des Contrées du Rêve attaquent généralement leurs ennemis en masse.

Un chat peut effectuer trois attaques par tour. Si ses deux griffes touchent l'adversaire, il s'accroche pour mordre et déchiqueter son ennemi avec ses pattes postérieures.

Chats

félins fabueux

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	50	(1D3) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	5	(1) x5
DEX	155	(2D6+ 24) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 3

Option de combat rapproché : Si ses deux griffes touchent l'adversaire, il s'accroche pour mordre et déchiqueter son ennemi avec ses pattes postérieures.

- Combat rapproché 80 % (40/16)
- Morsure 30 % (15/6)
  1D4+ Impact points de dégâts
- Griffe 40 % (20/8/)
  1D3+ Impact points de dégâts
- Déchiqueter 80 % (40/16)
  2D3+ Impact points de dégâts

Protection : Aucune
Sorts : Capables de bondir à travers l'espace vers d'autres mondes
Perte de Santé mentale : Voir un chat ne coûte pas de points de Santé mentale.

Habitat : Villes et lune des Contrées du Rêve

Chats de Saturne

Race indépendante inférieure

[Il existe] un ennemi que les chats de la Terre redoutent : les énormes et mystérieux chats de Saturne ; liés par un traité aux cruels crapauds, leur hostilité vis-à-vis de nos chats terrestres est bien connue.

H. P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Ces créatures ressemblent vaguement à des chats. Leurs corps relèvent cependant pratiquement de l'abstraction. Ils sont formés d'arabesques et de filigranes de couleurs vives. À une extrémité, un objet baroque ne doit qu'à ses grands yeux multicolores d'être considéré comme la tête. Une queue réticulée se trouve à l'autre extrémité. À partir de leurs corps complexes, les chats peuvent déployer deux, quatre ou plusieurs membres, chacun se terminant par une longue patte en forme de fouet.

Ces créatures font partie des rares adversaires que craignent les chats de la Terre. Comme leurs congénères terrestres, ils fréquentent la face cachée de la Lune. Les chats de Saturne sont les alliés des bêtes lunaires.

Chaque round, un chat de Saturne peut mordre et attaquer avec 1D4 pattes en forme de fouet.

Chats d'Uranus

Race indépendante inférieure

Malgré leur étrangeté, les chats de Saturne partagent clairement un lien de parenté avec les chats de la Terre. Les récentes découvertes concernant des êtres félins sur Uranus et Mars viennent confirmer et étendre cette relation.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Semblables aux chats de Saturne, ces créatures ont davantage de substance que leurs lointains cousins. Leur corps est recouvert d'une peau épaisse, pareille à du cuir, de couleur orange et tachetée de brun rouge. Les chats d'Uranus ont six pattes et une longue queue en forme de fouet qui prolonge une épine dorsale proéminente. Des senseurs en forme de toile se déploient sur les appendices qui entourent leur tête lorsqu'ils chassent. Ces capteurs leur permettent de détecter les sources d'énergies ambiantes comme la chaleur, sur des distances pouvant aller jusqu'à quarante kilomètres.

Les chats d'Uranus n'entretiennent aucune relation particulière avec leurs cousins de la Terre et de Saturne. Ils préfèrent manifestement leur propre compagnie, même s'ils se rendent de temps à autres sur la Lune. Comme tous les chats des Contrées du Rêve, ils voyagent d'un monde à l'autre en bondissant.

Chevaucheurs de nuit

Créatures fabuleuses

Les chevaucheurs de nuit sont des créatures apparentées aux chauves-souris qui vivent dans les jungles et les forêts denses des Contrées du Rêve. Comme leur nom l'indique, les chevaucheurs de nuit sont des prédateurs nocturnes. Ils volent d'arbre en







Chats de Saturne

félins iridescents

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	70	(4D6) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	52	(3D6) x5
DEX	85	(2D6+10) x5
INT	70	(2D6) x5
POU	70	(4D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1+1D4. Un chat de Saturne peut mordre et attaquer avec 1D4 pattes.

- Combat rapproché 40 %(20/8)
- Morsure 40 % (20/8)
  1D6+Impact points de dégâts
- Griffe 40 % (20/8)
  1D4+Impact points de dégâts

Compétences

Savoir ès rêves	30 %
Discrétion	80 %
Se cacher	50 %
Sauter	90 %
Trouver Obj. Caché	70 %

Sorts : Chaque chat a une chance de connaître 1D3 sorts égale à 40 % de INT.
Protection : Aucune, mais en raison de la nature de leur corps, les armes perçantes font les dégâts minimum.
Perte de Santé mentale : 0/1D4

Habitat : Contrées du Rêve de Saturne et face cachée de la Lune

arbre à la recherche de proies, généralement tout ce qui bouge. Ils n'hésitent pas à emporter avec eux des enfants ou des membres des tribus pygmées de Kled.

Chimères de nuage

Créatures fabuleuses

Les chimères de nuage ressemblent à des nuages animés. Elles possèdent des yeux globuleux, des bouches déformées, de longs membres noueux qui s'étirent de leur masse à volonté, mais elles peuvent également réabsorber ces membres et ces organes dans une masse nébuleuse quand ils le désirent. Les chimères de nuage peuvent rester totalement silencieuses.
Les chimères de nuage flottent librement au-dessus des terres et des mers, en quête de nourriture. Quand une proie se présente, la chimère de nuage descend sur la malheureuse créature.
Une chimère peut former un membre en réduisant ses points de vie d'1D6. Lorsqu'elle réabsorbe cette partie supplémentaire, elle récupère 1 point de vie. Une chimère de nuage peut attaquer plusieurs fois par round. Elle peut mordre avec une bouche par ennemi, mais aussi attaquer avec ses pattes. Toutefois, chacune ne peut pas frapper plus d'une fois par round. La morsure de la Chimère de nuage ne provoque pas de dégâts physiques. Un test combiné de TAI+POU opposé à la compétence morsure (40 %) est demandé. Si la morsure l'emporte, la cible est transformée en brouillard blanc et absorbée dans la masse nuageuse, ce qui augmente la TAI de la Chimère de nuage. De même, les pattes ne causent pas de dommages physiques, mais lorsque l'une d'elles touche sa cible, elle reste enroulée autour d'elle. Pour chaque patte ainsi liée, les dommages théoriques d'une morsure augmentent d'1D6.
Quand une Chimère de nuage dévore une proie, la TAI de la victime vient

Chats d'Uranus

félins calcaires

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	70	(4D6) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	52	(3D6) x5
DEX	85	(2D6+10) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	70	(4D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Un chat d'Uranus peut mordre, griffer ou utiliser sa queue au corps à corps.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Queue osseuse 50 % (25/10)
  1D10+Impact points de dégâts
- Morsure 40 % (20/8)
  1D8+ Impact points de dégâts
- Griffe 50 % (25/10)
  1D6+2+ Impact points de dégâts

Compétences

Savoir ès rêves	20 %
Discrétion	80 %
Pister	85 %
Sauter	90 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Protection : 2 points (cuir)
Perte de Santé mentale : 0/1D4
Habitat : Contrées du Rêve d'Uranus et la Lune.



s'ajouter à sa propre TAI. Quand sa TAI dépasse 500, elle cesse le combat et s'envole toujours plus haut dans ciel, avant de se diviser en 2D3 petites bêtes de nuage, dont les TAI cumulées sont égales à celle de l'originale.
Si une Chimère de nuage tombe à zéro point de vie, elle devient une masse de vapeur informe charriée par le vent, sans vie.

Chimères de nuage

forces de la nature animées

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	/	/
CON	130	(TAI/2) x5
TAI	102	(1D100) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 39
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 4 - flottement

Combat
Attaques par round : variables
Elle attaque plusieurs fois par round. Elle mord une fois par bouche par ennemi et attaque avec ses excroissances qui ne frappent qu'une fois par round chacune.
Enroulement : Les pattes ne causent pas de dommages physiques, mais lorsque l'une d'elles touche sa cible, elle reste enroulée autour d'elle. Pour chaque patte ainsi liée, les dommages théoriques d'une morsure augmentent d'1D6.
Morsure : Elle ne provoque pas de dégâts physiques. Si la morsure emporte le test opposé contre le combiné TAI et POU, la cible est transformée en brouillard blanc et absorbée dans la masse nuageuse.

- Morsure 40 % (20/8)
  1D3+1/10 de la TAI de la Chimère de nuage
- Enroulement 25 % (12/5)
  Augmente la prochaine morsure d'1D6

Protection : Aucune, mais les armes d'estoc ne font aucun dommage aux chimères de nuage. Une chimère de nuage régénère à hauteur de la totalité de sa TAI (arrondir les fractions à l'inférieur) par round, jusqu'à la mort.
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Le ciel, particulièrement près des mers

Chevaucheurs de nuit

créatures fabuleuses

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 4/16 - vol

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils peuvent mordre ou griffer leurs victimes au corps à corps.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Morsure 50 % (25/10)
  1D10 points de dégâts
- Griffes 50 % (25/10)
  1D6+2+IMP points de dégâts

Compétences
Écholocalisation 75 %
Trouver Obj. Caché 75 %
Protection : Aucune
Habitat : Forêts denses et jungles





Chose qui court

troglodyte hyperactif

FOR	150
CON	300
TAI	200
DEX	175
INT	35
POU	65

Points de vie : 50
Impact : +3D6
Carrure : +4
Points de magie : 13
Mouvement : 36 - course

Combat
Attaques par round : 1

- Morsure 90 % (45/18)
  1D6+Impact points de dégâts
- Esquive 90 %

Compétences
Savoir ès Rêves (Monde souterrain) 75 %
Pister 80 %

Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : Voir la Chose qui Court ne coûte pas de points de Santé mentale.

Habitat : Vallée de Pnath (Le Monde souterrain)

Chose qui court

Indépendant unique inférieur

La chose leur fit face. Sa tête bougea, ses nombreuses pattes s'agitèrent pour propulser son corps dans l'autre sens. La masse de poils lustrés sur son dos segmenté se dressa sous l'effet de la colère ; des yeux brillants scintillèrent, tandis qu'une grande mâchoire s'entrouvrait ; ils virent alors ses dents comme des aiguilles, à mesure que la gueule béait de plus en plus.

Brian Lumley, *Le Vaisseau des Rêves*

La Chose qui Court vit dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve, principalement dans la vallée de Pnath. Elle connaît cependant de nombreux chemins cachés entre les régions. Comme son nom l'indique, elle court. Elle ne reste en place que de brefs instants, avant de reprendre sa course. Elle parcourt la vallée en tous sens, sans logique apparente, à la recherche d'une chose connue d'elle seule. La Chose qui Court a acquis une colonie de mousse phosphorescente qui pousse sur les poils de son dos. Elle sert à la fois à éclairer sa route et à écarter les habitants du Monde souterrain qui redoutent la lumière. La Chose qui Court se nourrit, entre autres, des dholes qui creusent leurs galeries au milieu des os de la vallée de Pnath. Compte tenu de sa vitesse, de son agilité, de sa férocité et de sa mousse luminescente (que les dholes détestent), ces derniers préfèrent l'éviter autant que possible.
La Chose qui Court possède une intelligence rudimentaire, comparable à celle d'un chien. Elle n'a pas de langage, mais semble capable de comprendre des ordres ou des instructions simples. Elle apprécie particulièrement le chant des humains. Un investigateur qui réussit un test de Chant s'attire immédiatement son amitié. Il sera informé de son succès en entendant la créature ronronner. La Chose qui Court est relativement grande et peut aisément porter huit adultes sur son dos sans avoir à ralentir. On suppose qu'il s'agit d'un individu unique, mais peut-être existe-t-il d'autres spécimens.

Chose suspendue dans le vide

Indépendant unique supérieur

Rendu toujours plus fou par la peur de l'inconnu et l'attrait des visages des morts.
H. P. Lovecraft, *What the Moon Brings*

La Chose Suspendue dans le Vide est une petite forme humanoïde momifiée aux traits obscurs. Elle est enveloppée dans un lange immonde et reste suspendue par son attirail moisissant au-dessus d'un puits sans fond, quelque part dans les Contrées du Rêve (probablement dans le Monde souterrain). En y regardant de plus près, on découvre que la Chose n'est en réalité qu'une masse de visages torturés et déformés.
Cet être étrange et malveillant est mentionné dans plusieurs ouvrages du mythe. Résidente des Contrées du Rêve, la Chose se compose d'âmes humaines, qui sont à la fois sa substance et sa nourriture. Pour absorber une âme, le Gardien effectue un test opposé de POU contre celui de sa cible. Si la cible est dominée, elle se retrouve irrésistiblement attirée à l'intérieur de la Chose. Cette personne est alors perdue à jamais. Chaque fois que la Chose absorbe une âme, elle dépense cinq points de magie. Insatiable, elle poursuit son ignoble orgie jusqu'à épuisement de ses points de magie ou de victimes.
Si la Chose rencontre un rêveur esseulé, elle peut choisir de le posséder au lieu d'absorber son âme. Si elle y parvient, elle utilise alors le malheureux pour attirer d'autres victimes et rassasier son appétit sans limite. Lorsque le possédé n'est plus d'aucune utilité, elle dévore également son âme. Pour prendre possession d'un rêveur, la Chose Suspendue dans le Vide doit remporter un test opposé de POU.
Un rêveur possédé ne conserve aucun souvenir de sa rencontre avec la chose, en dehors de rêves ou de cauchemars étranges. Chaque jour, le Gardien fait un test opposé du POU de la Chose contre celui de sa victime afin de voir si elle conserve son contrôle.
Si les points de vie de la Chose sont réduits à zéro ou moins, son essence est bannie de



La Chose suspendue dans le vide

cauchemar vivant

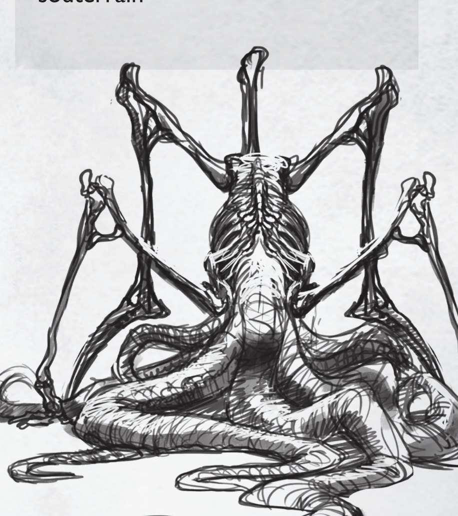
FOR	125
CON	145
TAI	variable
DEX	155
INT	105
POU	110

Points de vie : 29
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 22
Mouvement : /

Capacité spéciale
Absorption d'âme : Pour absorber une âme, le Gardien effectue un test opposé de POU contre celui de sa cible.

Sorts : Tous les sorts qui affectent l'esprit, plus tout sort que le Gardien juge nécessaire.
Protection : Aucune, mais il est impossible de blesser physiquement la Chose Suspendue dans le Vide.
Perte de Santé mentale : Voir la Chose coûte 1D6/1D20 points de Santé mentale.

Habitat : Une caverne du Monde souterrain



Demi-frère de Nyarlathotep

entité mystérieuse

FOR	225
CON	250
TAI	95
DEX	95
INT	/
POU	200

Points de vie : 35
Impact : +3D6
Carrure : +4
Points de magie : 40
Mouvement : 16

Combat
Attaques par round : 1
• Griffes 95 % (47/18)
1D10+3D6 points de dégâts

Protection : Aucune, mais si ses points de vie sont réduits à zéro, il retourne dans sa dimension d'origine. Nyarlathotep apparaît alors au bout d'1D10 rounds et il n'est pas très content.
Perte de Santé mentale : 1D10/1D100

Habitat : Autre dimension

son corps, qui tombe immédiatement en poussière. Toutefois, l'esprit de la Chose finit toujours par posséder un autre corps, avant de se repaître de son âme. Ce nouvel hôte est à son tour suspendu au-dessus du vide dans une caverne sombre et humide des Contrées du Rêve. Grâce à ce corps, la Chose pourra encore longtemps se délecter des âmes des humains.

Demi-frère de Nyarlathotep

Serviteur supérieur unique

Il finit par lire un terrible passage qui décrivait le tour joué par Nyarlathotep à des serviteurs qui l'avaient convoqué alors qu'il ne souhaitait pas apparaître. Il leur envoya à sa place son demi-frère, son autre visage, une entité affamée et démente qui irradiait une terreur insoutenable comme une vapeur venimeuse.

W. C. DeBill Jr., *In 'Ygiroth*

On ne sait pas grand-chose de cet être mentionné dans quelques textes, si ce n'est que tous ceux qui l'ont rencontré sont morts. Sa forme exacte est laissée à l'imagination du Gardien. Tout ce que l'on sait, c'est que Nyarlathotep envoie parfois cette créature à ceux qui l'invoquent. Lorsque le sort *Appeler Nyarlathotep* est lancé, il y a une chance (1 % ou n'importe quel autre chiffre, au choix du Gardien) que cette créature apparaisse à sa place.

Demi-hommes de D'haz

Serviteurs inférieurs

Nu et blanc comme un champignon vénéneux, à demi accroupi et bizarrement penché en avant, le reflet brillant de son grand œil implacable. Ses mains évoquaient celles d'un humain, mais plus grandes, plus puissantes ; les ongles étaient épais, pointus et coupants comme des lames.

Brian Lumley, *Augeren*

Les demi-hommes de D'haz forment le deuxième maillon de la chaîne des seigneurs de Luz. Ils sont le fruit de l'union répugnante entre des humains captifs et les femmes-tiques. Ces créatures possèdent un long appendice en forme de perceuse qui leur fait office de langue. Ils tiennent ce trait de leurs mères. Ils utilisent cet organe pour percer les os de leurs victimes et aspirer la moelle. Contrairement aux hommes-tiques, qui se nourrissent sur des cadavres, les demi-hommes préfèrent des proies vivantes. Lorsqu'un individu parvient à toucher un être vivant avec sa langue, il draine sa CON au rythme de 5 points par round. Quand la CON de la victime atteint 0, celle-ci décède. Dans cette situation, on considère que la cible lutte avec son agresseur. Si elle parvient à se libérer sur une réussite d'un test opposé de FOR, elle peut interrompre le processus. Si elle survit à la rencontre, elle récupère ensuite 5 points de CON par jour de repos.

Les demi-hommes font aussi office de chasseurs pour le compte des seigneurs de Luz. Ils descendent souvent en nombre dans le Grand Ossuaire dhole pour y chasser les dholes. Les créatures ainsi abattues sont ramenées dans les Profondeurs de D'haz et éviscérées. Les hommes et les femmes-tiques sont séparés pour la reproduction. Les jus extraits de la chair de dhole servent à nourrir les ignobles vers d'url, qui représentent l'échelon suivant sur cette échelle dépravée.

L'œil unique des demi-hommes ne sert pas seulement à observer l'environnement, mais aussi à voir l'avenir proche. Pour un point de magie, un demi-homme peut se projeter à un nombre de minutes égal à son cinquième de POU. Il ne peut cependant pas dépenser plus d'un point de magie sur une vision donnée. Il est donc pratiquement impossible de surprendre un demi-homme, une fois que celui-ci est conscient de la présence d'un ennemi.

Demi-hommes de d'Haz

serviteurs de Luz

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	70	(4D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	50	(2D6+3) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils utilisent des lances ou leurs griffes au corps à corps. Ils peuvent aussi percer le corps de leurs proies avec leurs langues.
Langue perforante : Lorsqu'un individu parvient à toucher un être vivant avec sa langue, il draine sa CON au rythme de 5 points par round.

- Combat rapproché 60 % (30/12)
- Griffe 50 % (25/10)
  1D6+Impact points de dégâts
- Langue perforante 35 % (17/7)
- Lance 60 % (30/12)
  1D8+1 points de dégâts

Compétences

Savoir ès Rêves	25 %
Discrétion	60 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Pistage	50 %
Se cacher	75 %

Sorts : Les demi-hommes avec un POU de 80 ou plus et une INT de 70 ou plus peuvent connaître jusqu'à 1D3 sorts, au choix du Gardien.
Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : 1/1D6

Habitat : D'haz (le Nord)

Dholes

Race supérieure indépendante

Les dholes creusent leurs galeries dans la vallée de Pnath sous le mont Ngranek et dans le Grand Ossuaire dhole, sous le royaume de Luz. On suppose qu'ils vivent également dans d'autres profondeurs du Monde





souterrain des Contrées du Rêve. Certaines sources très anciennes parlent de bhole. Voir p. 292 du *Manuel du Gardien V7*.

Dragons-papillons

Créatures fabuleuses

Ces charmantes créatures possèdent des ailes aux couleurs chamarrées, des pattes d'insectes, un long cou incurvé et une queue. Elles vivent sur les terres de Sona-Nyl et se nourrissent exclusivement de nectar, d'odeurs délicates et de silence. Quelques spécimens apprivoisés ont été exportés, pour le plus grand bonheur des collectionneurs. Les dragons-papillons supportent bien la captivité, mais ils ne se reproduisent qu'en liberté. De rares individus s'aventurent au-delà des frontières de Sona-Nyl, vers des terres moins hospitalières.
En cas de danger, un dragon-papillon émet un brouillard rose à partir de glandes situées de part et d'autre de son corps. Quiconque inhale ou entre en contact avec cette fumée devient immédiatement sourd. Cette condition perdure au réveil du rêveur, sans qu'aucune explication médicale ne puisse être trouvée. Pour en guérir, il faut réussir un test de Psychanalyse après 1D6 semaines de thérapie.

Dragons-papillons

insectes prismatiques

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	70	(4D6) x5
DEX	105	(6D6) x5
INT	/	/
POU	87	(5D6) x5

Points de vie moy. : 12-13
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 8/20

Combat
Attaques par round : 1
Brume : En cas de danger, un dragon-papillon émet un brouillard rose. Quiconque inhale ou entre en contact avec cette fumée devient immédiatement sourd. Cette surdité perdure dans le Monde de l'Éveil.
• Brume 100 % (50/20)

Protection : 3 points (chitine)
Compétences
Arts et métiers
(Danser) 95 %
(Chanter) 95 %
Perte de Santé mentale : Voir un dragon-papillon ne coûte pas de points de Santé mentale.

Habitat : Sona-Nyl et le fleuve Oukranos

Dromadaires

Animaux

Ces créatures sont les mêmes que les fameux chameaux à une bosse d'Arabie. Un dromadaire mesure en moyenne un peu plus de deux mètres au garrot. Les dromadaires qui vivent dans les déserts des Contrées du Rêve terrestres sont aussi forts, utiles et colériques que ceux du Monde de l'Éveil. Ils sont particulièrement nombreux dans le désert Bnazique et les terres désolées de l'Extrême-Orient. Les dromadaires sont rarement utilisés pour tirer des chariots car les roues ne servent à rien sur le sable.

Dromadaires

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	160	(4D6+18) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	175	(4D6+21) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 24
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
• Morsure 25 % (12/5)
1D6 points de dégâts
• Ruade 10 % (5/2)
1D6+Impact points de dégâts
• Crachat 40 % (20/8)
-1D6x5 APP (temporaire)

Compétences
Se passer d'eau 85 %
Simuler maladie 60 %
Protection : 3 points (peau)
Perte de Santé mentale : Voir un dromadaire ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Déserts

Eft-lampe

Créatures fabuleuses

Un eft-lampe est une créature semblable à une salamandre qui mesure entre 50 centimètres et un mètre de long. Bien qu'il flotte dans les airs, il se déplace en rampant à l'aide de sa queue et de ses pattes. Il ne possède pas d'ailes. Il se distingue également par ses énormes yeux globuleux, mais n'a pas de bouche.



Normalement, les eft-lampe résident dans la haute atmosphère. Ils ne descendent à la surface de la Terre qu'à la nuit tombée. Ils se nourrissent de la magie ambiante. Ils se laissent facilement dresser et il arrive donc que des magiciens les utilisent comme défense contre les ombres.
Un eft-lampe peut projeter un rayon de lumière transparente vers une cible. Si celle-ci ne parvient pas à résister en comparant sur un test opposé de POU, elle perd un point de magie, capté par cette créature.
Un eft-lampe doit consommer 1D6 points de magie par jour. S'il est mal nourri, il doit impérativement retourner dans la haute atmosphère. En cas de famine, sa lumière perd de son intensité.

Eft-lampe

brillantes salamandres

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	12	(1D4) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	10	(1D3) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	20	(2D3) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 6 - lévitation

Capacité spéciale
- Rayon 100 % (50/20)

Compétence
Esquive 70 %
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Voir un eft-lampe ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : La haute atmosphère, descendent à la surface à la nuit tombée.

Éléphants

Animaux

Les éléphants des Contrées du Rêve sont généralement apprivoisés. De petite taille, ils ressemblent aux éléphants de forêt d'Afrique aujourd'hui disparus et que les Carthaginois appréciaient tout particulièrement. Ils sont à la fois dociles et intelligents. Certains pays mesurent la puissance d'un potentat au nombre d'éléphants qu'il possède.

Les caravanes d'éléphants sont particulièrement utilisées pour traverser les jungles, comme celle de Kled. Utiliser les statistiques de l'éléphant de *L'Appel de Cthulhu* mais la FOR et la TAI sont inférieures de 60 points chacune : tirer (6D6+22) x5 pour la FOR et (6D6+30) x5 pour la TAI.

Enfants des Sphinx

Race de serviteurs inférieurs

Les temples de Golthoth n'ont rien perdu de leur superbe. Près de petites lanternes de cuivre, les prêtres glabres grommelaient autrefois les paroles inscrites sur leurs papyrus devant des dieux indéchiffrables : d'étranges silhouettes aux corps humains, mais aux têtes de chats, de faucons, de béliers et de lions.

Gary Myers, *The Loot of Golthoth*

Enfants des Sphinx

citoyens de Cuppar-Nombo

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	70	(4D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	75	(2D6+8) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	52	(3D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils peuvent tous attaquer au combat directement au corps à corps. Selon leur forme, ils peuvent avoir des capacités spéciales
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3+IMP points de dégâts
- Coup de bec 30 % (15/6)
  Faucon, 1D4+IMP points de dégâts
  Ibis, 1D3+IMP points de dégâts
- Morsure 40 % (20/8)
  Âne, 1D8+IMP points de dégâts
  Guépard/lion 1D6+IMP points de dégâts
  Crocodile 1D10+IMP points de dégâts
  Chacal/hyène 1D6+IMP points de dégâts
  Serpent 1D3+IMP points de dégâts + poison type fort
  Hippopotame, 2D6+IMP points de dégâts
- Charge 35 % (17/7)
  Taureau 2D4+IMP points de dégâts
  Bélier, 1D6+IMP points de dégâts

Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : 0/1D8
Habitat : Désert de Cuppar-Nombo





Ces monstruosités engendrées par les Sphinx se présentent sous des formes variées : des hommes à têtes de taureau, d'ibis, de faucon, de chat, de crocodile, d'hippopotame, de chacal, etc. Les enfants des Sphinx peuvent se présenter sous n'importe quelle combinaison humain/animal, à condition que celle-ci s'appuie en partie sur la religion ou la mythologie égyptienne.
Tous les enfants des Sphinx possèdent une attaque quelconque. Certains maîtrisent des techniques spéciales, en fonction de leur moitié animale. Dans les Contrées du Rêve, les enfants des Sphinx se trouvent uniquement à Cuppar-Nombo, notamment près des ruines de Golthoth.

Fourmilions dholes

Par inadvertance, je fis tomber un crâne dans le puits derrière moi. J'entendis soudain un son qui ne pouvait être que l'écho de sa chute. Mais le bruit était trop fort et les intervalles trop irréguliers. C'est alors que je compris l'horrible vérité, le crâne avait dérangé le fourmilion et le fourmilion était en train de remonter !

Myers et Laidlow, *The Summons of Yuguth-Nug*

Ces gigantesques créatures vivent dans la vallée de Pnath. Elles creusent leurs puits en forme de cratères dans ce grand espace recouvert d'ossements. Chaque individu s'installe au fond et attend qu'une proie passe à portée. Réveillé par le bruit des os, le fourmilion remonte à la surface, prend sa victime entre ses puissantes mandibules et l'entraîne dans son trou. Même les grands dholes sont parfois victimes de ces géants des profondeurs.

Fourmilions dholes

géants des profondeurs

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	2750	(1D100x10) x5
CON	775	(1D100+100) x5
TAI	1275	(CON+100) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	140	(8D6) x5

Points de vie moy. : 205
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 28
Mouvement : 15

Combat
Attaques par round : 1
- Mandibules 70 % (35/14)
  1D10+Impact points de dégâts

Compétence
Se cacher 25 %
Protection : 25 points (chitine)
Perte de Santé mentale : 1D4/1D10
Habitat : Vallée de Pnath (le Monde souterrain)

Gardes de Yath-Lhi

Serviteurs inférieurs vampiriques

Quand Yath-Lhi s'est aventurée sur le chemin du vampirisme, elle a emmené avec elle six membres de sa garde personnelle. Ces gardes la protègent au mépris de leur propre vie. Ils combattent jusqu'à la mort. Comme leur maîtresse, ils sont capables d'absorber la force vitale de leurs adversaires. En revanche, ils n'ont pas la capacité de dominer les esprits. Les gardes de Yath-Lhi ne peuvent utiliser leurs points de magie que pour aider leur maîtresse à lancer un sort ou se régénérer à raison d'un point de magie pour un point de vie. En termes de jeu, les six gardes sont identiques.

Gardes de Yath-Lhi

fidèles serviteurs

FOR	110
CON	105
TAI	80
DEX	75
INT	65
POU	70

Points de vie moy. : 19
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 6

Combat
Attaques par round : 1
Absorption : Ils sont capables d'absorber la force vitale de leurs adversaires. En revanche, ils n'ont pas la capacité de dominer les esprits. Ils absorbent 1D10 x5 points de POU.
- Absorption de POU 99 % (49/18)
  1D10 x5 points de POU
- Combat rapproché (épée) 75 % (37/15)
  1D8+1+Impact points de dégâts

Protection : 4 points (2 points de peau + 2 points d'armure). Les armes perçantes font toujours les dégâts minimums.
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Ruines de Tyrhhie (île d'Oriab)

Gardien des rêves

Indépendant supérieur unique

L'idole pâle accroupie de manière obscène sur l'autel d'os pilés tenait davantage de la salamandre que de la sangsue, malgré ses yeux mal placés. Mais Snireth-Ko ne goûta guère ce qui lui tenait lieu de bouche.

Gary Myers, *Passing of a Dreamer*

Cette créature repoussante est assise sur un autel d'os derrière une porte cachée, dans une ruelle d'Ulthar. Elle y attend patiemment ceux qui viennent acquérir ses services. Le gardien fait commerce de réaliser n'importe quel souhait humain. Les requêtes sont toujours d'ordre personnel. Le gardien peut accorder beaucoup de choses : connaissances, pouvoir, richesse... tant qu'aucun autre individu n'est affecté par la réalisation de ce désir.
Il y a cependant un prix : l'âme du client. À l'aide du sort *Vol d'âme* le gardien des rêves enferme l'âme de ses victimes dans un globe d'argent, qu'il place ensuite dans une boîte. Contrairement à la version courante du sort, les effets ne sont pas immédiats. La cible perd 5 point d'INT et 5 de POU



chaque année, jusqu'à ce que son âme ait totalement disparu. Son corps continue cependant à vivre.

La créature présente une forme vaguement amphibie, avec des ailes frettées. Ses yeux semblent avoir été placés aléatoirement sur sa figure. Une sorte de sphincter lui tient lieu de bouche. Elle conserve les âmes de ceux qui ont fait appel à ses services dans une petite boîte peinte qu'elle garde toujours à portée de main. Le gardien des rêves ne quitte jamais son temple caché. Il se contente d'attendre, sachant que les hommes viendront toujours le trouver tôt ou tard.



Gardien des rêves

voleur d'âmes

FOR	50
CON	60
TAI	40
DEX	45
INT	75
POU	150

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 2
Points de magie : 30
Mouvement : 4/12 - vol

Combat
Attaques par round : 1
- Morsure 40 % (20/8)
  1D6 points de dégâts
- Griffe 50 % (25/10)
  1D4+2 points de dégâts

Sorts : *Anneaux Concentriques du Ver, Éviscération, Vol d'Âme* (draine seulement 5 INT et 5 POU par an).
Protection : 2 points (peau)
Habitat : Ulthar (l'Ouest)

Gardien du Pilier de Flamme

Serviteur supérieur unique

Ces grands piliers de lumière tourbillonnante se déplaçaient comme des flammes fabuleuses, passant du violet au blanc, éblouissants par leur intensité.

Derleth & Schorer,
The Lair of the Star Spawn

Cette entité est en réalité un avatar des Dieux Très Anciens. Elle réside dans la Caverne de Flamme, en compagnie des prêtres Nasht et Kaman-Thah. Elle fait office de gardien du temple et des portes des Contrées du Rêve, mais aussi d'intermédiaire entre les prêtres et leurs dieux. Le gardien fait le nécessaire pour protéger Nasht et Kaman-Thah, mais il répond uniquement aux Dieux Anciens eux-mêmes. Seul l'un des Grands Anciens peut lui donner l'autorisation de quitter la Caverne de la Flamme.

Gardien du Pilier de flamme

FOR	/
CON	300
TAI	325
DEX	80
INT	100
POU	100

Points de vie : 63
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 20
Mouvement : 6/10 - vol

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Cette entité n'attaque pas à proprement parler. Elle défend la flamme de toutes créature pouvant lui nuire.
- Toucher 85 %
  4D6 points de dégâts contre les Grands Anciens, les Dieux Extérieurs ou leurs serviteurs

Sorts : Peut utiliser tous les sorts pour contacter les Dieux Anciens.
Protection : Immunisé contre les dommages physiques de tous les êtres vivants à l'exception des autres serviteurs supérieurs et des divinités. Les sorts font les dégâts normaux.
Perte de Santé mentale : Voir le gardien du pilier de flammes ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Caverne de Flamme (l'Ouest)

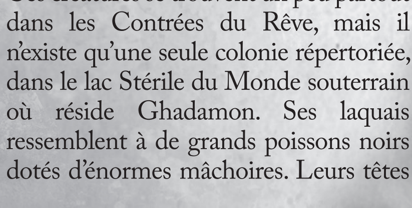
Ghadamon, laquais de

Serviteurs inférieurs

Ils arrivaient en masse comme des piranhas, mordant et déchirant tout ce qui passait à portée de dent. Bientôt, le sang commença à remonter à la surface. Le malheureux pêcheur n'avait aucune chance. Son bateau chavirait, glissait lentement le long de la rivière, comme un sombre présage.

The Brick Cylinders of Kadatheron

Ces créatures se trouvent un peu partout dans les Contrées du Rêve, mais il n'existe qu'une seule colonie répertoriée, dans le lac Stérile du Monde souterrain où réside Ghadamon. Ses laquais ressemblent à de grands poissons noirs dotés d'énormes mâchoires. Leurs têtes





se rétrécissent pour donner naissance à une longue queue serpentine. Cette particularité donne à l'ensemble de l'animal une forme de cône. Un individu mesure entre 90 centimètres et 1,2 mètre. Leurs yeux jaunes et brillants adressent un regard froid et fixe à leurs victimes.

Ghasts

Race indépendante inférieure

Les ghasts ne quittent jamais le Monde souterrain et ses vastes cavernes mal éclairées. Les tombeaux de Zin constituent leur plus grand repaire dans les Contrées du Rêve. Les habitants de la Cité des gugs les considèrent avant tout comme une source de nourriture, ce qui est à l'origine d'une vive rivalité entre les deux races. Voir p. 293 du *Manuel du Gardin V7* pour une description complète des ghasts.



Goules

Race indépendante inférieure

Les goules sont nombreuses à fréquenter le Monde souterrain. Elles ne se nourrissent pas dans les cimetières des Contrées du Rêve, qu'elles laissent volontiers aux wamps à pieds rouges. Un groupe particulièrement corrompu vit sous le plateau de Leng et adore Nyogtha. Ces goules sont menées par Naggoob, le père des goules. Les maigres bêtes de la nuit servent d'éclaireurs et de montures de guerre pour les goules. Pour une description complète de ces créatures, consulter p. 293 du *Manuel du Gardien V7*.

Gnorri

Race indépendante inférieure

L'époque où Kadatheron est devenu le plus grand port des Contrées du Rêve remonte à notre rencontre avec les gnorri. Ils étaient étranges, aussi les traitâmes-nous avec suspicion au début. Ils devinrent pourtant très vite d'excellents partenaires commerciaux, accueillis à bras ouverts par les marchands de tout Mnar. Ce sont eux qui nous firent découvrir le fameux vin de Sarrub.

The Brick Cylinders of Kadatheron

Les gnorri sont des créatures aquatiques barbues et dotées de branchies qui ressemblent aux tritons. Ils peuvent avoir deux, trois ou quatre bras (un gnor à trois bras est asymétrique : il en possède deux d'un côté et un de l'autre). Ils n'ont en revanche pas de jambes. Leur torse se

Laquais de Ghadamon

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	17	(1D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	12	(1D4) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	17	(1D6) x5

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -2
Carrure moy. : - 2
Points de magie moy. : 8
Mouvement : 10 - nage

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils mordent et entraînent leur cible au fond.
Morsure : Cette attaque peut également être utilisée pour saisir une victime et l'entraîner vers le fond. Celle-ci peut tenter un test opposé de FOR pour fuir la créature.

- Morsure 85 % (42/17)
  1D6 points de dégâts

Protection : 2 points (peau épaisse)
Perte de Santé mentale : 0/1D3

Habitat : Lac Stérile (le Monde souterrain)



Gnor

deux bras

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	87	(5D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	95	(2D6+12) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 5 - nage

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Un gnor peut porter une attaque par bras, en plus du tentacule.
Saisissement : Si un gnor parvient à enserrer son adversaire dans son tentacule, il tente de l'étrangler ou de l'entraîner sous la surface de l'eau, pour une créature terrestre.

- Harpon 30 % (15/6)
  1D10+Impact points de dégâts
- Tentacule 50 % (25/10)

Sorts : Un gnor avec 85 ou plus en INT peut connaître 1D4 sorts.
Protection : 2 points (peau écailleuse)
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Les mers



termine par un tentacule démesurément long (4 à 6 mètres). Les ondulations de ce tentacule servent à propulser les gnorri sous l'eau. Quand un gnor rampe au fond de la mer, il pratique une reptation obscène, semblable à celle d'un boa constrictor. Il n'hésite pas à s'appuyer sur les objets qu'il croise pour s'aider. Environ 10 % des gnorri ont quatre bras, 40 % en ont trois et 50 % en ont deux.
Un gnor peut porter une attaque par bras, en plus du tentacule. Si un gnor parvient à enserrer son adversaire dans son tentacule, il tente de l'étrangler ou de l'entraîner sous la surface de l'eau, s'il s'agit d'une créature terrestre.
Les gnorri à trois bras ont une FOR et une DEX de 4D6 x5. Les gnorri à quatre bras ont une FOR de 3D6 x5 et une DEX de 5D6 x5. Les statistiques ci-dessous correspondent aux gnorri à deux bras.

Gobelins

Créatures fabuleuses

Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes difformes. Chaque individu est différent. On peut trouver un gobelin avec un nez de trente centimètres de long et des défenses qui font pratiquement le tour de sa tête. Un autre aura deux têtes et des jambes comme des échasses. Chez eux, la variété est de mise.
Les gobelins vivent dans des forêts hantés, des forêts de champignons et des ruines. Ils enlèvent les enfants, cuisinent de la nourriture magique qu'ils essayent ensuite de vendre à des humains naïfs et jouent des tours cruels aux voyageurs imprudents. Ils se regroupent à l'occasion de festivités paysannes comme des mariages, des bals, des jeux ou des carnavals. Le célèbre marché gobelin a lieu dans les collines au sud-ouest de Teloth.
Ils combattent à l'aide de gourdins tordus, de doubles fourches, de marteaux de pierre, de boules de plomb attachées à des chaînes et d'armes impossibles à identifier.

Grands Arbres

Race supérieure indépendante

Deux ou trois kilomètres plus loin, un arbre se dressait au milieu de la plaine qui descendait en pente douce vers la mer. Sa forme évoquait un magnifique verre de brandy, mais il culminait à plus de cinq cents mètres !

Brian Lumley, *Hero of Dreams*

Cette espèce d'arbres est arrivée dans les Contrées du Rêve après avoir quitté une planète mourante, aux



Gobelins

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(1D20) x5
CON	52	(1D20) x5
TAI	22	(1D8) x5
DEX	105	(2D20) x5
INT	70	(4D6) x5
POU	52	(1D20) x5
APP	17	(1D6) x5

Points de vie moy. : 8
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils combattent à l'aide de gourdins tordus, de doubles fourches, de marteaux de pierre, de boules de plomb attachées à des chaînes et d'armes impossibles à identifier.
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
- Gourdin 1D8+Impact points de dégâts
- Fourche 1D3+Impact(E) points de dégâts
- Marteau 1D6+2 points de dégâts
- Masse d'arm 1D10+1+IMP points de dégâts

Compétences
Discrétion 70 %
Se cacher 90 %
Sorts : Tous les gobelins connaissent au moins 1D3 sorts.
Protection : Pas d'armure naturelle
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Diverses colonies, notamment près du mont Lerion (l'Ouest) et la forêt de champignons (le Monde souterrain)

Grands Arbres

patriarches bienveillants

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	237	(5D6+30) x5
CON	220	(4D6+30) x5
TAI	470	(CON+50) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	90	(4D6+4) x5
POU	87	(5D6) x5

Points de vie moy. : 69
Impact moy. : 7D6
Carrure moy. : 8
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 0

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils utilisent leurs appendices au combat.
Vrilles : Ces appendices, qui pendent des branches de l'arbre, peuvent aisément soulever un être humain.
- Vrille 5 % (37/15) 1D6+Impact points de dégâts

Compétences**
Savoir ès Rêves 90 %
Histoire (planète natale) 99 %
Mythe de Cthulhu 30 %
Sciences (histoire naturelle) 65 %
*** Ces compétences sont spécifiques au grand arbre des Contrées du Rêve.*
Sorts : Un grand arbre peut connaître jusqu'à 1D10 sorts.
Protection : 3 points (écorce).
Perte de Santé mentale : Voir un grand arbre bouger coûte 0/1 point de Santé mentale.
Habitat : Thalarion (l'Ouest)



confins de l'espace et du temps. Trois membres seulement de cette race ont survécu, grâce à un sorcier de passage qui emmena avec lui leurs feuilles de vie ou graines. L'une d'elles fut plantée dans les Contrées du Rêve terrestres. Ses racines se trouvent actuellement près de la ville de Thalarion.
Ces arbres gigantesques ne tardent pas à épuiser les sols autour d'eux. C'est la raison pour laquelle ils se déplacent constamment, même si leur vitesse dépasse rarement les trois centimètres par jour. Leur immense réseau de racines plonge profondément dans le sol en quête des minéraux indispensables à leur survie. Ils sont également dotés de vrilles qu'ils utilisent pour tâter le terrain au-delà des collines et des rivières, en cas de besoin. Ces appendices, qui pendent des branches de l'arbre, peuvent aisément soulever un être humain.
Les feuilles produisent une substance semblable à du pollen appelée poussière de rêves. Toute personne qui en respire, que ce soit en dormant sous les branches de l'arbre ou en récoltant volontairement cette substance, est immunisée aux effets des sorts *Projection Onirique*.
Chaque grand arbre conserve les souvenirs de tous ses ancêtres. Ils possèdent donc des connaissances considérables. Les grands arbres peuvent communiquer avec d'autres créatures par télépathie, à condition d'établir un contact physique préalablement.
Cette espèce n'est pas agressive et évite la violence à tout prix. La mort ne signifie pas grand-chose pour les grands arbres, tant qu'ils savent que leurs feuilles de vie conserveront leurs souvenirs.
Quand il est prêt à se reproduire, un arbre laisse ses feuilles de vie s'envoler au gré du vent. Elles voyagent sur des centaines de kilomètres avant de trouver un sol fertile où s'installer. La feuille de vie d'un grand arbre est suffisamment vaste pour transporter plusieurs humains dans les airs.

Growleywogs

Créatures fabuleuses

Les growleywogs sont de grandes créatures amphibies qui ressemblent à des grenouilles ou à des crapauds. Elles vivent dans des zones humides comme les marais ou les jungles, généralement à proximité d'une étendue d'eau. À l'instar des grenouilles, elles possèdent une longue langue gluante qu'elles projettent hors de leur bouche pour saisir leurs proies. Elles sont également dotées de plusieurs rangées de dents en forme d'aiguilles qu'elles utilisent pour maintenir leurs victimes lorsqu'elles les entraînent sous l'eau pour les noyer. Les growleywogs doivent leur nom au fait qu'ils ne coassent pas mais produisent au contraire un grognement sourd, semblable à celui d'un gros chat. Les principales colonies se trouvent dans la forêt de Parg ou dans les jungles de Kled.



Growleywogs

carnivores amphibies

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	105	(6D6) x5
CON	80	(4D6+2) x5
TAI	112	(3D6+12) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 3/18 - nage

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ces créatures peuvent mordre ou griffer leur victime pendant leur round.
Langue : Elles possèdent une longue langue gluante qu'elles projettent hors de leur bouche pour saisir leurs proies.
Morsure : Elles sont dotées de plusieurs rangées de dents en forme d'aiguilles qu'elles utilisent pour maintenir leurs victimes lorsqu'elles les entraînent sous l'eau pour les noyer. La morsure est automatique si la victime a été saisie par la langue le round précédent. Un test de FOR opposé est nécessaire pour fuir.
- Langue 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts + morsure automatique le round suivant
- Morsure 35 % (17/6)
  1D10 points de dégâts
- Griffe 50 % (25/10)
  1D6+2+Impact points de dégâts

Compétence
Pistage 80 %
Protection : 2 points (peau)
Habitat : Marécages, forêts, jungles

Gugs

Race indépendante inférieure

En raison de leurs étranges sacrifices aux Autres Dieux et à Nyarlathotep, les gugs ont été bannis dans les profondeurs du Monde souterrain des Contrées du Rêve. Ils dirigent aujourd'hui un puissant royaume qui s'est développé à partir de la Cité des gugs. Les tombeaux de Zin se trouvent à proximité et fournissent à ces grands cannibales une réserve inépuisable de ghasts. Ces pratiques sont à l'origine d'une grande inimitié entre les deux races. Les gugs ont une peur irrationnelle des goules, qu'ils évitent autant que faire se peut. Voir le *Malleus Monstrorum V7* p. 45 pour de plus amples informations.

Hémophores

Race indépendante inférieure

Ayant bu tout son saoul, l'hémophore se traîna jusqu'à une cachette voisine où il s'allongea, trempé et repu. La créature était à ce point distordue qu'elle ne chasserait certainement plus avant trois ou quatre mois.

Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*

Les hémophores sont de petits êtres humanoïdes aux mains et aux pieds palmés. Leur bouche étrange s'ouvre en forme de W. Un hémophore se nourrit de sang. Il est en outre attiré par les objets brillants. Il suce le sang de sa victime jusqu'à être totalement gonflé et déformé. À ce stade, il ne peut pratiquement plus se déplacer. Leur nom vient de leur habitude consistant à



Hémophores

parasites suceurs de sang

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	27	(1D6+2) x5
DEX	85	(5D6) x5
INT	50	(2D6+3) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 8
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Les hémophores mordent au corps à corps principalement.
Exsanguination : Une fois qu'un hémophore a mordu sa cible, il absorbe 1D3 x5 points de FOR par round jusqu'à la mort de la victime. Un test opposé de FOR est nécessaire pour se défaire d'un hémophore.
• Combat rapproché 30 % (15/6)
1D3 points de dégâts

Compétences
Discrétion 90 %
Se cacher 90 %
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Zones rocheuses et humides près des Ruines Sans Nom (Oriab)

se remplir de sang avant de migrer.
Les hémophores se déplacent délicatement et étudient soigneusement leurs proies avant de pomper leur sang.
Une fois qu'un hémophore a mordu sa cible, il reste collé. Il absorbe ainsi 1D3 x5 points de FOR par round jusqu'à la mort de la victime. Si celle-ci survit à la rencontre, elle récupère sa FOR au rythme de 5 points par jour.

Hommes de Leng

Race indépendante inférieure

Ils bondissaient comme s'ils avaient des sabots à la place des pieds. On aurait dit qu'ils portaient des perruques ou des chapeaux avec de petites cornes. Ils ne portaient pas d'autres vêtements, mais la plupart arborait une fourrure épaisse. On distinguait derrière eux des queues naines. Lorsqu'ils levèrent les yeux, il remarqua la largeur excessive de leurs bouches. Il comprit alors qui ils étaient et sut qu'ils ne portaient pas de perruques, ni de chapeaux.

H. P. Lovecraft,
La Quête de Kadath l'inconnue

Les êtres presque humains de Leng ont capitulé depuis bien longtemps face aux bêtes lunaires, qu'ils accueillirent comme des dieux. Les hommes de Leng sont des créatures aberrantes et vulgaires, mues par des goûts et des désirs douteux.
Les bêtes lunaires se délectent de leurs esclaves les plus gras et confient aux autres des tâches subalternes, qui ne demandent pas de force : transporter des objets, cuisiner, piloter, servir d'intermédiaires avec les humains. Les hommes de Leng en charge du commerce portent d'épais turbans, afin de masquer leurs cornes. Ils traitent principalement avec Dylath-Leen. Pour ce faire, ils voyagent dans de grandes galères noires dans lesquelles les puissantes bêtes lunaires font office de rameurs.
Personne ne sait exactement qui sont les équivalents des hommes de Leng dans le Monde de l'Éveil. Peut-être n'en existe-t-il pas. À moins qu'ils n'aient pas encore été découverts.

Hommes-tiques

Race indépendante inférieure

Ici vivent les dholes et leurs parasites, que vous préférerez sans doute appeler hommes-tiques plutôt qu'humains. Bien qu'humains, ils le furent probablement autrefois.

Brian Lumley, *Augeren*

Les hommes-tiques, mâles et femmes, sont grands et élancés, de forme vaguement humanoïde. Leur peau a la consistance du cuir. Leurs mains ressemblent à des griffes, qu'ils utilisent pour s'accrocher aux côtés de leurs hôtes, les dholes. Ils possèdent également deux grands yeux à facettes, comme ceux de certains insectes. Leur bouche est équipée d'un appendice cartilagineux en forme de perceuse qui leur sert à creuser dans les os des victimes des dholes. Les hommes-tiques se nourrissent de la moelle qu'ils y trouvent.
Si un homme-tique parvient à enfoncer sa vrille dans le corps d'un être vivant, il pompe la CON de sa victime au rythme de 5 points par round. Une fois que la CON atteint 0, la cible meurt. Dans ce cas, on considère que l'homme-tique et sa proie sont à la lutte. Cette dernière peut donc se libérer et interrompre le processus, à condition de réussir un test opposé de FOR. Les points de

Hommes de Leng

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5
APP	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
• Lance
1D8+1 points de dégâts

Sorts : Un natif de Leng dont le total INT+POU est égal à 160 ou plus connaît 1D6 sorts, au choix du Gardien.
Protection : Pas d'armure naturelle mais les hommes de Leng peuvent porter n'importe quelle armure.
Perte de Santé mentale : Voir un homme de Leng qui masque ses difformités ne coûte pas de points de Santé mentale. Voir un homme de Leng à l'état naturel coûte 0/1D5 points de Santé mentale.
Habitat : Plateau de Leng ou n'importe où ailleurs, en voyage



Hommes-tiques

parasites humanoïdes

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	70	(4D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 4

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Un homme-tique peut attaquer avec ses griffes une fois par round. Ils peuvent aussi percer le corps de leurs proies avec leurs langues.
Langue perforante : Lorsqu'un individu parvient à toucher un être vivant avec sa vrille buccale, il draine sa CON au rythme de 5 points par round.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Griffe 50 % (25/10)
  1D6+Impact points de dégâts
- Vrille buccale 35 % (17/7)

Compétence
Chevaucher (dhole) 75 %
Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : 1/1D8
Habitat : Partout où vivent les dholes, y compris le Grand Ossuaire dhole (le Nord) et la vallée de Pnath (le Monde souterrain)



CON perdus reviennent à hauteur de 5 points par journée complète de repos.
Les hommes-tiques représentent le premier maillon de la chaîne dépravée qui conduit à la naissance des seigneurs de Luz. Le Roi voilé conduit les humains dans les terres désolées du Nord, où ils sont capturés pour s'accoupler avec les hommes-tiques. Les demi-hommes de D'haz sont le produit de ces unions contre nature.

Horde de la nuit

Race serviteur inférieure

D'étranges formes de cauchemar entraperçues vociféraient au-delà de son faible cercle de lumière. Il entendit brièvement les cris affolés de son zèbre, entrecoupés d'un rire bête. Il ne crut pas un instant qu'il s'agissait du vent.
Gary Myers, *Xiurhn*

Ces créatures sont les rejetons et les serviteurs de Nuit. Leurs formes diverses et variées s'inspirent des terreurs des hommes. Elles s'éveillent chaque nuit au coucher du soleil dans la Vallée Qui est la Nuit, en Extrême-Orient, et ne tardent pas à s'égailler dans toutes les Contrées du Rêve. Au fil de la nuit, elles migrent vers l'Est et retrouvent leurs terriers au lever du jour, grâce à des passages secrets connus d'elles seules. Leur nombre n'est pas sans limite, mais on peut les rencontrer partout dans les Contrées du Rêve, seules ou en groupes.
La horde est attirée par les individus dont les peurs sont les plus intenses car elles se nourrissent de la crainte des hommes. En termes de jeu, chaque tranche de dix points de Santé mentale perdus dans la journée représente les chances de rencontrer un ou plusieurs membres de la horde de la nuit (ex. : un investigateur qui a perdu 21 points de Santé mentale dans la journée a 2 % de chances de recevoir la visite de ces créatures pendant la nuit). Elles n'attaquent pas leurs victimes physiquement ou à l'aide de sorts. Elles préfèrent les terroriser pour se nourrir de leurs angoisses.
Toute personne rendue folle par ces créatures perd 1D4 points de magie pour chacune d'entre elles. Si son total tombe à zéro, elle perd conscience et 1D4 x5 points de POU par créature. Si son POU tombe également à zéro, la victime meurt. Effectuer un tirage pour chaque créature.
Si la cible des attaques de la horde réussit tous ses tests de SAN pendant trois rounds, on considère qu'elle a réussi à dominer sa peur. Les créatures s'en prendront alors à une autre victime.
Les membres de la horde dont les points de vie tombent à zéro se dissolvent en nuages vaporeux qui dérivent vers l'Ouest.



Membres de la horde

amateurs de terreur

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	20	(TAI/2) x5
CON	40	(FORx2) x5
TAI	35	(2D6) x5
DEX	50	(2D6+3) x5
INT	32	(1D6+3) x5
POU	35	(TAI) x5

Points de vie moy. : 8
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 6/12 - vol

Capacité spéciale
Forcer jet de SAN 30 % (15/6)
La Perte de SAN est fonction de la taille de la horde.

Protection : Aucune, mais les membres de la horde ne peuvent pas être blessés par des armes normales. Les sorts et les armes magiques fonctionnent normalement.
Perte de Santé mentale : Variable. 0/1D3 pour une créature seule, 0/1D4 pour une petite horde, 1D6 pour un groupe plus important.
Habitat : Vallée-Qui-Est-La-Nuit (l'Est)

Il est relativement facile de se protéger de ces créatures. Les habitants des Contrées du Rêve se contentent en effet de rester chez eux, en barricadant leurs portes et leurs fenêtres. Pour attaquer, un membre de la horde doit entrer en contact physique avec sa proie. Une créature de la horde peut briser une barrière sur une réussite d'un test opposé de FOR et contre la FOR de l'obstacle.

Chaque round, un être d'Ib doté d'une forme physique peut tenter deux attaques avec ses pattes molles ou manier une arme humaine.



Ib, êtres de

Race de serviteurs inférieure

[Ils étaient] aussi verts que le lac et le brouillard qui planait à sa surface ; ils avaient des yeux globuleux, de grosses lèvres boudeuses, des oreilles curieuses et ils étaient sans voix. [les hommes de Sarnath] trouvèrent ces créatures faibles, molles comme de la gelée sous une pluie de pierres et de flèches.

H. P. Lovecraft,
The Doom that Came to Sarnath

Ces créatures sont arrivées dans les Contrées du Rêve une nuit en voyageant à travers le brouillard, en même temps que la cité de pierres grises d'Ib et qu'un grand lac. Les humains des Contrées du Rêve pensèrent qu'ils venaient de la Lune. C'était peut-être bien le cas. Les hommes de Sarnath détruisirent les créatures d'Ib il y a des millénaires mais certains représentants de cette espèce vivent sans doute toujours sur la Lune ou ailleurs.

Les êtres d'Ib adorent le Grand Ancien Bokrug. Quand les hommes de Sarnath eurent détruit Ib, Bokrug s'éveilla et détruisit à son tour Sarnath et ses habitants. Les fantômes de ces créatures hantent toujours les ruines des deux villes.

Ces créatures fantomatiques sont généralement inoffensives, se contentant d'apparitions mélancoliques ou pathétiques. Lorsqu'elles passent à l'attaque, elles enveloppent leur victime sous forme de brume et drainent son POU. Sur un échec de test opposé du POU de l'investigateur, celui-ci perd 1D3 x5 points de POU. Le POU capté par un fantôme d'Ib ne revient jamais. Comme les autres fantômes, les créatures d'Ib n'ont que deux caractéristiques : POU et INT. Elles n'ont pas de points de vie, mais si leur POU ou leur INT est réduit à 0, elles disparaissent. Elles ne peuvent régénérer leur POU qu'en absorbant celui d'un être vivant. Si le POU d'un fantôme d'Ib est déjà au maximum, les points absorbés disparaissent dans l'éther.

Êtres d'Ib

serviteurs de Bokrug

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	47	(1D6+6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	70	(4D6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7/8 - nage

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Chaque round, un être d'Ib doté d'une forme physique peut tenter deux attaques avec ses pattes molles ou manier une arme humaine.

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
- Patte 1D4 points de dégâts

Sorts : Un être d'Ib d'une INT de 70 ou plus peut connaître jusqu'à 1D6 sorts, dont *Contacter Bokrug*.
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Ib (l'Ouest), originaires de la Lune des Contrées du Rêve

Êtres d'Ib (forme spectrale)

apparitions pitoyables

Carac.	*Moy.*	*Jet*
INT	65	(2D6+6)
POU	95	(2D6+12)

Points de vie moy. : N/A
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 19
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
Absorption : elles enveloppent leur victime sous forme de brume et drainent son POU. Sur un échec de test opposé du POU de l'investigateur, celui-ci perd 1D3 x5 points POU. Le POU capté par un fantôme d'Ib ne revient jamais.

- Absorber POU

Protection : Aucune. Toutefois, les fantômes des êtres d'Ib ne peuvent pas être blessés physiquement. Les sorts qui s'attaquent à l'INT ou au POU fonctionnent normalement.
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Ib (l'Ouest), originaires de la Lune des Contrées du Rêve



Laquais de Karakal

gardiens galvanisés

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	35	(2D6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6 - lévitation

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils touchent et provoquent un trou noir dans le corps de la victime. Ils attaquent à l'aide de leurs pattes d'éclairs.
Ils provoquent 2D6 points de dégâts.
Toucher : Sur un échec de test opposé de CON, les dégâts l'emportent, la malheureuse victime fait un arrêt cardiaque et meurt. Dans le cas contraire, elle survit.
- Toucher 40 % (20/8)
  2D6 points de dégâts ou mort

Protection : Aucune. Les armes physiques ne font qu'un point de dégât par attaque. Tout coup porté avec une arme métallique ou naturelle (poing ou pied, par exemple) occasionne un point de dégât. Dans ce cas, on considère que l'assaillant a été touché par le laquais de Karakal. L'eau lui fait perdre un point de vie par tranche de deux litres. Toutefois, les laquais sont insensibles aux autres méthodes d'extinction d'incendie comme le sable ou les couvertures.

Perte de Santé mentale : 0/1D3
Habitat : Dimension Noire

Karakal, laquais de

Serviteurs inférieurs

Le laquais de Karakal est originaire de la Dimension Noire. Il ne se trouve nulle part ailleurs à l'état naturel. Cette créature déteste les environnements humides.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Les laquais de Karakal sont faits de foudre trépidante. Leurs pattes d'araignée sont des éclairs noirs et rouges qui disparaissent en quelques secondes avant d'être remplacés. Leurs petits corps noirs sont parcourus de flashes rouges. Ils n'ont pas de tête ou d'organes sensitifs. Ils flottent dans les airs et semblent se propulser en rampant à l'aide de leurs membres électriques.
Les laquais de Karakal sont parfois invoqués dans les Contrées du Rêve par des magiciens. Ils comptent parmi les gardiens les plus couramment utilisés. Ils attaquent à l'aide de leurs pattes d'éclairs. L'énergie traverse l'espace avant de laisser un trou noir dans le corps de la victime, provoquant 2D6 points de dégâts. Sur un échec de test opposé de CON, les dégâts l'emportent, la malheureuse victime fait un arrêt cardiaque et meurt. Dans le cas contraire, elle survit.

Kyresh

Race indépendante inférieure

Ces reliques morbides des temps anciens, révolus dans d'autres parties des Contrées du Rêve, ont un corps d'apparence chevaline qui peut être monté par les chefs les plus intrépides, un long museau de limier capable de flairer des proies sur de grandes distances et d'énormes griffes qui, associées à une bouche bardée de crocs irréguliers, causent des dommages bien plus importants que les lances rudimentaires.

W. C. DeBill, *In 'Ygiroth*

Les kyresh sont de monstrueuses créatures apparentées aux loups. Ils possèdent des corps de chevaux, des museaux couleur sang, d'énormes griffes et des crocs irréguliers. Autrefois, ces bêtes sauvages se trouvaient un peu partout dans les Contrées du Rêve. Aujourd'hui, elles ont pratiquement disparu. Elles sont fortement associées aux 'Ygirothiens, qui vivaient autrefois dans la vallée de Skaï. La Chose au Masque Jaune leur a appris à chevaucher ces créatures, à défaut de les domestiquer. Seuls les plus courageux 'Ygirothiens se risquaient à défier ces brutes. Bon nombre d'entre eux furent d'ailleurs dévorés par leurs montures. Malgré les risques et les victimes, les 'Ygirothiens surent faire bon usage des kyresh à la chasse. Quand un kyresh mangeait un chasseur, les survivants recevaient simplement une plus grande part du butin.

Kyresh

équidés sauvages

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	95	(2D6+12) x5
CON	62	(3D6+2) x5
TAI	82	(3D6+6) x5
DEX	97	(2D6+12) x5
INT	/	/
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils peuvent mordre ou griffer leur cible.
- Combat rapproché 50 % (25/10
- Morsure
  1D10+Impact points de dégâts
- Griffes
  1D6+2+Impact points de dégâts

Compétence
Pistage 80 %
Protection : 2 points (peau)
Habitat : Vallée de Skaï (L'Ouest)



Lamas

Animaux

Les lamas sont à peine plus dociles que les chameaux. Ils mesurent environ un mètre vingt au garrot et préfèrent les altitudes au-delà de 3 000 mètres. Les lamas font office de bêtes de somme dans certaines montagnes des Contrées du Rêve. Ils sont trop petits pour être chevauchés.

Langues tranchantes

Créatures fabuleuses

Les langues tranchantes sont des reptiliens herbivores originaires des jungles des Contrées du Rêve. Ils ressemblent aux monstres de Gila par leur taille et leur forme. Leur nom leur vient de leur langue, tranchante comme un rasoir, qu'ils utilisent pour ôter l'écorce des arbres dont ils se nourrissent. Ces créatures au caractère placide se servent d'une variante naturelle du sort *Fléchettes d'Émeraude de Ptath* pour se protéger des prédateurs. Lorsqu'ils se sentent menacés, ils dépensent des points de magie pour créer 1D3+3 fléchettes, qu'ils envoient sur leurs agresseurs. Ces fléchettes ont un coût et une utilisation identiques à ceux du sort (voir page 138 pour la description et les notes de ce sort).

Larves des Autres Dieux

Race indépendante supérieure

Jamais il n'avait eu idée des choses noires et informes qui se tapissaient, se cachaient et prospéraient dans l'éther. Ces créatures souriaient et suivaient du regard les voyageurs de passage, lorsqu'elles n'allongeaient pas une patte gluante pour tâter un objet qui avait su capter leur intérêt. Ces êtres sont les larves sans nom des Autres Dieux. Comme eux, elles sont aveugles et dénuées d'esprit, possédées par des appétits et des soifs incompréhensibles.

H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Les Autres Dieux font partie des êtres qui dansent de façon incontrôlable à la cour d'Azathoth, au cœur de l'espace et du temps. Parfois, des fractions de ces créatures se déchirent ou se retrouvent éjectées dans les profondeurs de l'espace. Certains prennent vie et deviennent les monstrueuses larves des Autres Dieux. On ne peut que supposer qu'elles deviendront à leur tour d'Autres Dieux au fil du temps. Elles n'en sont pas moins puissantes pour autant. Il existe un nombre infini de larves mais chacune est unique. Même si deux larves

Lama

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	95	(2D6+12) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	95	(2D6+12) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 9
Combat
Attaques par round : 1
- Morsure 25 % (12/5)
  1D6 points de dégâts
- Ruade 10 % (5/2)
  1D6+Impact points de dégâts
- Crachat 25 % (12/5)
  -1D6x5 APP (temporaire)

Protection : 2 points (peau et poils laineux)

Perte de Santé mentale : Voir un lama ne coûte pas de points de Santé mentale
Habitat : Montagnes

Langues tranchantes

lézards magiques

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	17	(1D6) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	10	(1D3) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	32	(1D6+3) x5
POU	105	(6D6) x5

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
- Morsure 30 % (15/6)
  1D3+Impact points de dégâts
- Coup de langue 50 % (25/10)
  1D6+Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 65 %
Grimper 50 %
Se cacher 65 %
Sorts : *Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR)*
Protection : 2 points (peau écailleuse)
Perte de Santé mentale : Voir une langue tranchante ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Jungles







partagent la même origine, elles n'auront vraisemblablement aucun point commun entre elles ou avec leur géniteur.

Propulsées loin des Autres Dieux au centre de l'univers, ces larves dérivent à jamais dans l'espace interstellaire. Elles peuvent très bien ne jamais entrer en contact avec une planète, civilisée ou non. Certaines atterrissent, volontairement ou non, sur d'autres mondes ou dans des étoiles. Elles y sommeillent pendant des millénaires ou se développent pour tourmenter, conquérir ou même détruire de façon irrationnelle leur nouveau foyer. Ces créatures sont particulièrement nombreuses dans l'espace des Contrées du Rêve terrestres.

Parmi les larves des Autres Dieux, on trouve notamment les graines d'Azathoth et de l'Étoile Mère. Les statistiques présentées ci-dessous proposent un aperçu général. Le Gardien est libre de les modifier à sa convenance. Certaines peuvent dépasser les limites imposées ci-dessous et/ou posséder une INT. Les larves attaquent en fonction de leur forme avec des tentacules, du poison, par morsure, écrasement, à l'aide de griffes, etc.

Larves des Autres Dieux

progénitures de forces extra-terrestres improbables

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	125	(1D100/2) x5
CON	250	(1D100) x5
TAI	250	(1D100) x5
DEX	22	(1D8) x5
INT	/	/
POU	105	(2D20) x5

Points de vie moy. : 50
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : +5
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 1D10-1

Combat
Attaques par round : variable

Option de combat rapproché : Le Gardien peut utiliser la valeur de la DEX comme score de combat rapproché des larves.

Elles peuvent attaquer avec des armes individuelles (Impact points de dégâts).

Un assaut avec leur langue inflige 3D6 x5 points de POU par round.

Sorts : Généralement aucun, mais un individu peut connaître jusqu'à 1D10 sorts.

Protection : Aucune. Toutes sont insensibles au froid, à la gravité et à toutes les rigueurs de l'espace. Certains individus peuvent être invulnérables : au feu, aux attaques physiques, à l'empalement, etc.

Perte de Santé mentale : Voir la larve d'un Autre Dieu peut coûter entre 0/1D10 et 1D8/5D10 points de Santé mentale, en fonction de sa forme.

Habitat : L'espace

Magah

Créatures fabuleuses

Les magah sont de petits oiseaux carnivores au superbe plumage. Ils se distinguent par leurs longues plumes lustrées, aux couleurs chatoyantes. Ils sont originaires du mont Ngranek. Ils capturent leur proie à l'aide d'un chant hypnotique. Lorsqu'un magah gazouille, sa proie doit réussir un test opposé de POU. Si elle échoue, elle ne peut plus rien faire, sauf avancer lentement vers le magah. Lorsque ce dernier attaque, l'effet se dissipe. C'est la raison pour laquelle les magah s'en prennent rarement à des créatures plus grandes qu'eux.

Magah

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	12	(1D4) x5
CON	17	(1D6) x5
TAI	5	(1) x5
DEX	95	(2D6+12) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 3
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10 - vol

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Il utilise son bec pour toucher sa victime.

Chant hypnotique : Sa proie doit réussir un test opposé de POU. Si elle échoue, elle ne peut plus rien faire, sauf avancer lentement vers le magah. Lorsque ce dernier attaque, l'effet se dissipe.

Un coup de bec touche automatiquement une cible hypnotisée.

- Combat rapproché 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts

Protection : Aucune

Perte de Santé mentale : Voir un magah ne coûte pas de points de Santé mentale.

Habitat : Forêts denses et clairsemées

Maigres bêtes de la nuit

Race de serviteurs inférieure

Dans les Contrées du Rêve, les maigres bêtes de la nuit servent de nombreux maîtres, dont Nodens et Yibb-Tstll. Elles sont également alliées des goules, pour qui elles font parfois office de montures. La plus grande colonie se trouve au sommet des pics de Throk, la grande chaîne de montagnes du Monde souterrain. De courageux aventuriers utilisent les maigres bêtes de la nuit comme moyen de transport dans le Monde souterrain. Voir p. 57 du *Malleus Monstrotum V7*.



Manticores

Créatures fabuleuses

Les manticores sont des créatures particulièrement vigoureuses au corps de lion qui vivent dans les montagnes. Leur poitrail est presque aussi large que celui d'un ours. De longues piques orientées vers l'arrière s'étendent au-dessus de leur dos. Elles s'étendent et se rétractent à chaque respiration, comme l'abdomen d'une guêpe. Leur longue queue ressemble à celle d'un scorpion et se termine par un dard. La tête évoque davantage une caricature grotesque d'être humain. Des crocs imposants dépassent de leur gueule. Les manticores comptent parmi les créatures les plus répugnantes des Contrées du Rêve.

Les manticores vivent dans des régions désolées comme les Terres Interdites ou dans des montagnes inhospitalières. Elles apprécient particulièrement le cerveau humain et peuvent flairer une proie sur de très longues distances. En revanche, elles détestent l'odeur ignoble du sang d'une autre manticore. Le meilleur moyen de les éviter est donc de s'asperger de ce liquide immonde (prélevé d'un cadavre frais). En s'approchant, la manticore ne manquera pas de flairer l'odeur et elle tournera immédiatement les talons, dégoûtée.

Une manticore peut attaquer deux fois par round en utilisant ses griffes et ses crocs, ses griffes et son dard ou son dard et ses crocs. Le poison de type fort, contenu dans le dard est mortel. (Voir les effets des poisons p. 115 dans le manuel du Gardien de *L'Appel de Cthulhu*).

Manticores

prédateurs sauvages

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	130	(4D6+12) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
DEX	50	(2D6+3) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Mouvement : 11

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Une manticore peut attaquer en utilisant ses griffes et ses crocs, ses griffes et son dard ou son dard et ses crocs.

- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Morsure 1D10+1Impact points de dégâts
- Griffe 1D6+1Impact points de dégâts
- Dard 3D3 points de dégâts + effet du poison type fort

Compétences
Grimper 90 %
Flairer nourriture 80 %
Protection : 4 points (peau épaisse)
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Terres désolées et montagne

Moisissures vaseuses

Créatures fabuleuses

Ces créatures ressemblent à d'énormes amibes mobiles et gluantes. Elles ingèrent toute nourriture qui passe à leur portée. Il est difficile de leur causer des dommages physiques, mais elles sont en revanche vulnérables à la magie. Elles varient en taille et se présentent dans une grande gamme de couleurs. On trouve parfois d'étranges corps semblables à des fruits suspendus au-dessus de la partie supérieure d'une moisissure vaseuse. Elles se dissimulent aisément parmi les champignons au sol et peuvent même se jeter d'une branche pour surprendre leurs victimes. En guise d'attaque, la moisissure se jette simplement sur sa cible.

Moisissures vaseuses

prédateurs fongueux

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	55	(2D10) x5
DEX	20	(2D3) x5
INT	-	
POU	10	(1D3) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 2
Mouvement : 3

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : En guise d'attaque, la moisissure se jette simplement sur sa cible.
Engloutissement : La moisissure reste attachée à sa victime les rounds suivants. Ses sucs digestifs continuent donc à causer des dégâts. Pour s'extraire de l'amibe gluante, il faut réussir un test opposé de FOR.

- Engloutissement 35 % (17/7) 1D6 points de dégâts

Protection : Aucune, mais les attaques physiques ne font qu'un point de dégâts au maximum. Le feu et la magie fonctionnent normalement. Même si la moisissure tombe à 0 point de vie, elle n'est pas vraiment morte, seulement taillée en pièces. Au bout de quelques heures, les parties se seront rassemblées et elle sera de nouveau opérationnelle. Le feu et le fongicides sont les seuls moyens de s'en débarrasser définitivement.
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : La forêt de champignons (le Monde souterrain) et d'autres grandes forêts ou jungles



Monstres phosphorescents

Serviteurs inférieurs

C'est lorsque les puits de vin sarrubien se tarirent que cette monstruosité apparut. Elle brillait comme une étoile verte, d'un éclat maladif. Lorsqu'elle déployait ses ailes gigantesques, elle masquait la Lune, plongeant les lieux dans une obscurité quasi-totale, à l'exception de son éclat verdâtre. Avec une étrange grâce, l'énorme bête descendit sur l'Ai et un bateau disparut dans sa gigantesque mâchoire. Ce n'est qu'à cet instant que nous vîmes le cavalier sur son dos, dont le visage était cent fois plus terrible

The Brick Cylinders of Kadatheron

Ces créatures colossales brillent d'un éclat vert. Elles mesurent près de neuf mètres au garrot. Elles se distinguent également par leur bouche en forme de pelle et leurs ailes de chauves-souris, grâce auxquelles elles volent dans le ciel des Contrées du Rêve. Les monstres phosphorescents sont utilisés comme bêtes de somme par les pirates weneliens, qui chevauchent également les énormes créatures à travers l'espace. Ces monstres attaquent simultanément avec leur immense bouche et le battement de leurs ailes. La bouche avale tout ce qui se trouve dans une zone de 90 mètres de diamètre. Ils ne sont pas très intelligents et leurs attaques peuvent donc emporter des bâtiments et d'autres objets, mais aussi des pirates qui auraient eu le malheur de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

Muselier

Créatures fabuleuses

Ces petits rongeurs sont considérés comme les ancêtres des buopoths. Ils ont un corps de rat, une queue nerveuse et un long museau en forme de bec qu'ils utilisent pour creuser la terre. On les croyait éteints, mais on en a récemment aperçu le long des routes commerciales de Mhor. Les museliers sont curieux et n'hésitent pas à dérober des objets aux voyageurs distraits qui fréquentent la route de Mhor.

Naggoob

Serviteur supérieur goule

Le père des goules, chef des serviteurs de Nyogtha, celui qui vit dans les ténèbres.

Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Naggoob est le chef d'un groupe de goules adoratrices de Nyogtha. Il vit avec

Museliers primitifs

rongeurs curieux

Carac.	Moy.	Jet
FOR	17	(1D6) x5
CON	27	(1D6+2) x5
TAI	10	(1D3) x5
DEX	100	(4D6+6) x5
INT	/	
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 8 - course / 6 - sous terre

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ces rongeurs peuvent mordre ou griffer.
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10) 1D4+Impact points de dégâts

Compétences

Discrétion	70 %
Pickpocket	50 %
Se cacher	70 %
Trouver nourriture	85 %

Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Voir un muselier ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : La route de Mhor (l'Est)



Monstres phosphorescents

géants brillants

Carac.	Moy.	Jet
FOR	320	(8D6+36) x5
CON	142	(3D6+18) x5
TAI	302	(1D100+100) x5
DEX	22	(1D8) x5
INT	12	(1D4) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 90
Impact moy. : +6D6
Carrure moy. : +7
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 4/30 - vol

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ces monstres attaquent simultanément avec leur immense bouche et le battement de leurs ailes.
Avalement : La bouche avale tout ce qui se trouve dans une zone de 90 mètres de diamètre
- Avalement 45 % (22/9)
- Battements d'ailes 60 % (30/12) Impact/2 points de dégâts

Protection : 10 points (peau épaisse)
Perte de Santé mentale : 1D3/1D20
Habitat : Yundu (Mondes au-delà)

ses fidèles sous le plateau de Leng, afin de se rapprocher de son dieu. En tant que chef des adorateurs de Nyogtha, Naggoob est aussi le grand prêtre de cette divinité. À ce titre, il se produit régulièrement devant d'autres goules pour invoquer Nyogtha. Il a souvent été confondu avec l'Homme Sombre que l'on a pu apercevoir durant les procès des sorcières de Salem. Son titre de père des goules lui vient de ses nombreux rapports sexuels avec les sorcières qui l'invoquent et des enfants hybrides nés de ces unions.

Ombres

Créatures fabuleuses

Une ombre est toujours enveloppée dans un manteau de ténèbres, de sorte que nul ne connaît sa véritable forme. On distingue généralement un vague contour sphérique. Si une lumière suffisamment puissante pour transpercer le noir est utilisée, l'ombre s'évapore instantanément. Peut-être les ombres sont-elles des êtres de pures ténèbres qui ne possèdent aucune forme véritable.
Comme les eft-lampes, les laquais de Karakal et les blupes, les ombres ne viennent dans les Contrées du Rêve qu'à l'appel d'un sorcier. Elles n'ont pas de CON, seulement une TAI. Elles ne possèdent pas non plus de points de vie. Tous les dégâts infligés à une ombre sont directement amputés de sa TAI.
Les ombres ne peuvent pas voler, mais elles peuvent se déplacer sur n'importe quelle surface solide ou liquide. Elles peuvent également escalader les murs ou se mouvoir au plafond.



Naggoob

serviteur supérieur goule

FOR	100
CON	90
TAI	85
DEX	85
INT	85
POU	100

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : +2
Points de magie : 50
Mouvement : 9

Combat
Attaque par round : 1
Option de combat rapproché : Une goule peut utiliser ses griffes ou mordre sa cible.
Morsure : Sa morsure réussie, il s'accroche au lieu d'utiliser ses griffes et enfouit ses dents plus profondément dans la victime, faisant automatiquement 1D4 de dégâts. Un test opposé de FOR permet de déloger la goule pour se libérer et mettre un terme à la morsure.
- Griffes 50 % (25/10)
  1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 50 % (25/10)
  1D6+Impact+s'agrippe
- Esquive 43 % (21/8)

Compétences
Savoir ès Rêves
(Leng) 40 %
Creuser 75 %
Discrétion 80 %
Écouter 70 %
Grimper 85 %
Langue (Anglais) 75 %
Mythe de Cthulu 35 %
Sauter 75 %
Se cacher 60 %
Sentir pourriture 65 %
Trouver Obj. Caché 50 %
Sorts : *Contacter une Divinité/ Nyogtha, Poigne de Nyogtha* et 1D3 sorts de la liste des Contrées du Rêve (hors *Contacter une Divinité*).
Protection : Les projectiles et les armes à feu ne font que la moitié des dégâts (arrondir les fractions au supérieur).
Perte de Santé mentale : 1/1D8
Habitat : Plateau de Leng (le Nord)



Ombres

Carac.	*Moy.*	*Jet*
For	70	(4d6) x5
Tai	87	(5d6) x5
Dex	35	(2d6) x5
Int	35	(2d6) x5
Pou	70	(4d6) x5

Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : les ombres peuvent attaquer par des émanations tentaculaires de leur masse evanescente.
- Tentacule 50 % (25/10)
  1D4+impact points de dégâts

Protection : aucune, mais les ombres sont insensibles aux dégâts des armes ordinaires. Elles ne peuvent être blessées qu'au contact direct d'une source de lumière. Une torche cause 1d6 points de dégâts, une bougie 1d3. Le rayon lumineux d'un eft-lampe peut détruire complètement une ombre, à condition de battre ses points de magie sur la table de résistance.
Perte de santé mentale : 0/1d4
Habitat : dimension noire

Les ombres ne subissent pas les dommages des armes ordinaires. Seules les sources de lumière peuvent les blesser. Une simple exposition à une source lumineuse ne suffit cependant pas. En effet, les ombres peuvent voyager en plein soleil. En revanche, si elles sont frappées par une bougie ou une torche, elles subissent des dommages. Le rayon d'un eft-lampe suffit à détruire totalement une ombre, à condition que ses points de magie soient dépassés.



Poissons carnivores

prédateurs aquatiques

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	32	(1D6+3) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 12 - nage

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ces poissons tirent leurs victimes pour les noyer
• Agripper 75 % (37/15)

Compétence
Se cacher 80 %
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Voir un poisson carnivore ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Rivières et lacs

Poissons croûtes

poissons en forme d'anguilles

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	32	(1D6+3) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 12 - nage

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils mordent uniquement.
• Morsure 40 % (20/8)
1D6+Impact points de dégâts

Protection : Aucune mais tout contact direct provoque l'apparition d'une croûte.
Perte de Santé mentale : Voir un poisson croûte ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Épaves (les mers)



Peuple Serpent

Race indépendante inférieure

La civilisation du Peuple Serpent a connu son apogée il y a des millions d'années. Cette race dirigeait alors le monde depuis l'antique Valusie. Aujourd'hui, il ne reste plus que quelques communautés dans les Contrées du Rêve et dans le Monde de l'Éveil. Ce ne sont guère plus que des reliques du passé. Voir p. 73 du *Malleus Monstrorum V7* pour une description complète du Peuple Serpent.

Poissons carnivores

Créatures fabuleuses

La plupart des rivières et des lacs des Contrées du Rêve abritent des poissons carnivores. Ils ne s'attaquent généralement pas à l'homme, mais certains spécimens parmi les plus gros s'en sont déjà pris à des enfants. Ils saisissent leurs proies et les entraînent sous l'eau pour les noyer. Pour échapper à la prise d'un poisson, une réussite sur un test opposé de FOR à chaque round. Consulter le *Manuel du Gardien V7* p. 192 pour de plus amples informations sur la noyade.

Poissons croûtes

Créatures fabuleuses

Les poissons croûtes sont des créatures semblables à des anguilles qui vivent dans les épaves de navire ou à proximité. Ils doivent leur nom à leur technique de défense : lorsqu'un prédateur approche, une croûte se forme au point de contact. Celle-ci ne tombe qu'une fois que la peau en dessous s'est reformée. Ce processus prend un nombre de jours égal au cinquième du POU du poisson. Les croûtes ne sont pas particulièrement douloureuses ou dangereuses, mais elles grattent.

Quumyagga

Serviteur shantak supérieur

Quumyagga, commandant des shantaks.
Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Quumyagga est le plus grand de tous les shantaks. Monture de Nyarlathotep, il accompagne le Chaos Rampant à la cour d'Azathoth chaque fois que nécessaire. Il vit dans le dôme central du palais du Roi voilé

d'Inquanok. De là, il envoie des rêves troublants à ceux qui ont le malheur de fixer un peu trop intensément sa demeure.
Contrairement à ses congénères, Quumyagga ne craint pas les maigres bêtes de la nuit. En sa présence, les shantaks ne fuient pas non plus devant des maigres bêtes de la nuit, à condition de réussir un test opposé de POU contre le POU des maigres bêtes de la nuit.

Seigneurs de Luz

Race indépendante inférieure

Les monstruosités absolues ! Ils ont les mains griffues des tiques, des yeux [humains] et d'autres pareils à ceux [d'un insecte], de forme vaguement plate mais avec plusieurs estomacs qui se gonflent de sang. Ils sont à peu près de la taille d'un homme, mais leurs membres sont allongés comme des tentacules de plastique capables de se replier et de se détendre à volonté. Certains ont des foreuses de cartilage à la place de la bouche, d'autres des visages en forme de pelles et des langues tubulaires, comme celles des vers de terre. La plupart sont d'un rose pâle ; tous sont totalement bestiaux !

Brian Lumley, *Augeren*

Ces créatures perverses et folles règnent sur les régions de Luz et de D'haz, dans le Monde souterrain. Ils forment le dernier maillon d'une longue chaîne de dépravation et d'accouplement contre-nature. Ils possèdent entre quatre et six membres tentaculaires qui sortent de part et d'autre de leur corps. Ils se terminent par des mains griffues, identiques à celles des hommes-tiques. La moitié du temps, ces créatures ont le pouvoir de voir l'avenir, comme les demi-hommes de D'haz. Elles se déguisent pour tenir le rôle des prêtres encapuchonnés d'Inquanok, qui servent le Roi voilé.
Aucun de ses sujets ne soupçonne la véritable nature du Roi voilé, qui n'a rien d'humain. En promulguant des lois qui condamnent à l'exil ceux qui se rendent coupables de viol, il veille à ce que le programme de reproduction de ses congénères reste correctement alimenté. Ajouter 1D6 à sa FOR, CON, INT et DEX et 2D6 à son POU. Le Roi voilé connaît toujours les sorts suivants : *Contacter Nyarlathotep*, *Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit*, *Invoquer/Contrôler un shantak*, plus 1D6 autres sorts. Voir le Roi voilé coûte 1D6/1D10 points de Santé mentale.

Seigneurs de Luz

maîtres de Luz

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	82	(3D6+6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	52	(3D6) x5
POU	62	(3D6+2) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 12
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Un seigneur de Luz peut attaquer avec chaque tentacule ou ses griffes une fois par round. Ils peuvent aussi percer le corps de leurs proies avec leurs langues.
Langue perforante : 50 % des seigneurs de Luz ont une vrille buccale. Lorsqu'un individu parvient à toucher un être vivant avec sa langue, il draine sa CON au rythme de 5 points par round.

- Combat rapproché 60 % (30/12)
- Griffe 60 % (30/12)
  1D6+Impact points de dégâts
- Tentacules 75 % (37/15)
  1D4+Impact points de dégâts

Compétences
Chanter 50 %
Savoir ès Rêves 40 %
Déguisement 80 %
Mythe de Cthulhu 30 %
Sorts : Les seigneurs de Luz avec une INT de 75 et un POU de 65 au moins peuvent connaître jusqu'à 1D4 sorts.
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 1D3/1D6
Habitat : Luz (le Nord)



Quumyagga

le plus grand des shantaks

FOR	250
CON	150
TAI	375
DEX	125
INT	75
POU	150

Points de vie : 53
Impact : +6D6
Carrure : +7
Points de magie : 30
Mouvement : 10/48 - vol

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Il mord sa cible une fois par round.

- Combat rapproché 75 % (37/15)
  2D6+2+Impact points de dégâts

Sorts : *Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un shantak*
Protection : 15 points (peau).
Perte de Santé mentale : 1/1D10
Habitat : Inquanok (le Nord)



Sentinelles des Terres Désolées

Serviteurs supérieurs uniques

Elles se tenaient là, en cercle, ces montagnes pareilles à des chiens, sculptées de façon à former de monstrueuses statues et leurs mains droites étaient levées en un geste de menace en direction de l'humanité.

H. P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Ces gigantesques créatures ressemblent à d'immenses montagnes auxquelles un sculpteur dément aurait donné la forme de statues. Leur corps d'hyène et leurs doubles têtes sont surmontés d'un couvre-chef en forme de mitre. Placées au nord d'Inquanok par les Autres Dieux pour garder le passage qui mène à Kadath, elles se tiennent silencieusement au milieu des terres désolées, barrant la route des intrépides voyageurs.

D'importantes colonies de shantaks nichent sur ces gardiens. Ces volatiles constituent la première ligne de défense contre tous ceux qui voudraient pénétrer dans ce domaine. Si, d'aventure, un individu particulièrement habile parvenait à déjouer leur chasse, les puissants gardiens entreraient en action. Malgré leur taille immense, ils se déplacent pratiquement sans bruit. Ils n'ont pas de voix et semblent incapables d'exprimer autre chose que cet air de menace qui barre continuellement leurs traits. Ils se contentent d'écraser leurs adversaires sous leurs pattes titanesques, à moins qu'ils ne préfèrent les avaler. On dénombre six statues et toutes sont identiques.

Serpents ailés

Créatures fabuleuses

Ces créatures ressemblent aux serpents ailés des légendes aztèques : de grandes vipères avec des ailes de plumes. Les serpents ailés vivent dans les jungles du centre des Contrées du Rêve et s'éloignent rarement de leur milieu naturel. Ils sont relativement intelligents, au point de comprendre des ordres simples, mais ne possèdent pas de langage propre. Leurs crocs peuvent injecter un poison puissant de type fort qu'ils utilisent pour tuer leurs proies (voir les poisons p. 115 dans le manuel du Gardien de *L'Appel de Cthulhu*).



Sentinelles des terres désolées

gardiens de pierre

FOR	600
CON	500
TAI	1500
DEX	75
INT	/
POU	200

Points de vie : 200
Impact : +25D6
Carrure : N/A
Points de magie : 40
Mouvement : 36

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils écrasent leurs adversaires sous leurs pattes titanesques, à moins qu'ils ne préfèrent les avaler.
- Patte 50 % (25/10)
  1D6+ Impact points de dégâts
- Gueule 30 % (15/6)

Protection : 30 points (peau de pierre)
Perte de Santé mentale : Voir les gardiens bouger coûte 1D4/1D20 points de Santé mentale.
Habitat : Les Terres Froides (le Nord)

Serpents ailés

résidents venimeux des jungles

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	87	(5D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6/12 - vol

Combat
Attaques par round : 1
- Morsure 50 % (25/10)
  Poison de type fort

Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Voir un serpent ailé ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Jungles des régions tempérées





Shantaks

Race de serviteurs inférieure

Ces créatures apparentées aux dragons se rencontrent fréquemment sur le plateau de Leng et dans les terres du nord. Elles font souvent office de montures pour les serviteurs des Dieux Extérieurs. Les shantaks ont très peur des maigres bêtes de la nuit. Ils fuient dès qu'ils les aperçoivent. Quumyagga est le chef des shantaks. Voir p. 83 du *Malleus Monstrorum V7* pour plus d'informations sur les shantaks.

Sloblubikiks

Créatures fabuleuses

Les sloblubikiks sont de petites créatures semblables à des cerfs, qui vivent dans les forêts et les jungles du centre des Contrées du Rêve. Ils ont de petites cornes, mais leur principal atout pour se protéger des prédateurs reste leur capacité à se rendre invisibles à volonté. Ils échappent ainsi aisément aux poursuites. Pour devenir invisible, un sloblubikik doit dépenser 1 point de magie. Il reste dans cet état pendant un nombre de minutes égal au cinquième de son POU. Le sort se dissipe si le sloblubikik est violemment bousculé, des suites d'une attaque par exemple. Ces créatures n'attaquent qu'en dernier recours, si la fuite est impossible.

Sloblubikiks

cervidés magiques

Carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	35	(2D6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	/	/
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ces créatures n'attaquent qu'en dernier recours, si la fuite est impossible. Elles attaquent avec leurs bois.
- Bois 40 % (20/8)
  1D6+2+Impact points de dégâts
- Ruade 20 % (104x)
  1D4+Impact points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Compétences
Flairer 60 %
Sorts : *Passage invisible à volonté*
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : Voir un sloblubikik ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Forêts et jungles des régions tempérées

Sluggocs

Créatures fabuleuses

Les sluggocs sont de grandes créatures qui rampent dans les broussailles des forêts denses et des jungles, mais aussi dans les marais des Contrées du Rêve. Ces animaux, dont la forme évoque des limaces, se nourrissent de plantes en décomposition, mais ils ne dédaignent pas les charognes à l'occasion. Ils sont recouverts d'une substance gluante et acide qui peut provoquer de graves brûlures au toucher. Cette caractéristique les rend faciles à pister, puisqu'ils laissent derrière eux une traînée d'herbes carbonisées. On en voit souvent sur les champs de bataille ou d'autres lieux regorgeant de cadavres frais. Il faut alors les chasser pour récupérer les corps.

Sluggocs

gastéropodes charognards

Carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6) x5
CON	32	(1D6+3) x5
TAI	22	(1D6+1) x5
DEX	10	(1D3) x5
INT	/	/
POU	17	(1D6) x5

Points de vie moy. : 6
Impact moy. : -1
Carrure moy. :-1
Points de magie moy. : 3
Mouvement : 3

Capacité spéciale
Toucher acide : Ils sont recouverts d'une substance gluante et acide qui peut provoquer de graves brûlures au toucher.
- Toucher acide 99 % (49/18)
  1D6 points de dégâts

Protection : Aucune, mais les sluggocs sont entourés d'une substance acide capable de brûler toute personne attaquant à mains nues.
Perte de Santé mentale : Voir un sluggoc ne coûte pas de points de Santé mentale.
Habitat : Forêts denses, jungles et marais





Ter-hommes

Race indépendante inférieure

Les ter-hommes de Lathi étaient grands et élégants. Leur teint bronzé se parait d'une nuance d'or sale. Ses servantes [étaient] légèrement plus sombres mais aussi charmantes, toutes en sourires et en grands yeux bruns.

Brian Lumley, *Hero of Dreams*

Les ter-humains sont les habitants de la cité maudite de Thalarion. Ils servent leur reine, l'eidolon Lathi, qui est à la fois leur mère et leur dirigeante. À première vue, ils ressemblent à des humains normaux, très séduisants. Leurs yeux dorés et leur élégant bronzage les distinguent du commun des mortels. Les hommes sont tous chauves, tandis que les femmes arborent de longues chevelures blondes. Les personnes des deux sexes sont uniquement vêtues de pagnes. Néanmoins, les seins de ter-femmes ne sont qu'une ruse destinée à attirer les hommes humains dans un piège. De même, les pagnes ne cachent pas les parties génitales mais, au contraire, leur absence.

Les hommes appartiennent à l'une des castes suivantes : ouvriers, guerriers ou serviteurs. Ces derniers ont le malheur de devoir s'accoupler avec leur reine. En effet, cette activité s'achève toujours pour eux par une mort des plus pénibles. Les ouvriers produisent la substance semblable à du papier qui sert à construire les bâtiments de la cité, quand ils n'aident pas les femmes à collecter de la nourriture. Les guerriers sont chargés de la défense de Lathi et, en second lieu, de la sécurité de la cité/ruche. Ils utilisent des armes de poing ordinaires, à la manière des humains. Les femmes travaillent comme servantes de Lathi et rassemblent de la nourriture pour la ville.

Ter-hommes guerriers

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	100	(4D6+6) x5
CON	62	(3D6+2) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	62	(3D6+2) x5
INT	27	(1D6+2) x5
POU	45	(2D6+2) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 9
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2
- Couteaux incurvés 60 % (30/12)
  1D6+IMP points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Thalarion (l'Ouest)

Ter-hommes serviteurs

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	52	(3D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	40	(2D6+1) x5
POU	45	(2D6+2) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 9
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  1D3+Impact points de dégâts

Compétence
Artisanat (ruche) 70 %

Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Thalarion (l'Ouest)

Ter-hommes ouvriers

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	63	(3D6+2) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	45	(2D6+2) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 9
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2
- Couteaux incurvés 60 % (30/12)
  1D6+IMP points de dégâts

Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Thalarion (l'Ouest)

Ter-hommes servantes

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	67	(3D6+3) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	52	(3D6+1) x5
INT	45	(2D6+2) x5
POU	45	(2D6+2) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 9
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : En plus d'attaquer au corps à corps, elles utilisent des filaments tissés de leurs doigts.
Toile digitale : Elles sont également capables de produire un fluide filandreux à partir de leurs doigts, qu'elles utilisent pour immobiliser leurs victimes. Un investigateur emprisonné peut tenter un test opposé de FOR contre une FOR de 100 à chaque round. Tous les ter-hommes, à l'exception des serviteurs, produisent à partir de leurs doigts une substance capable de dissoudre les toiles des femmes.
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  1D3+IMP points de dégâts
- Toile digitale 60 % (30/12)

Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Thalarion (l'Ouest)

Elles sont également capables de produire un fluide filandreux à partir de leurs doigts, qu'elles utilisent pour immobiliser leurs victimes. Celles-ci sont ensuite ramenées à Thalarion. Un investigateur ainsi emprisonné peut tenter un test opposé de FOR contre une FOR de 100 à chaque round. Tous les ter-hommes, à l'exception des serviteurs, produisent à partir de leurs doigts une substance capable de dissoudre les toiles des femmes.

Tritons

Race de serviteurs inférieure

Les tritons vivent dans une ville engloutie de la mer méridionale. Ils sont le produit de l'union de profonds venus dans les Contrées du Rêve et de gnorri captifs. À ce titre, ils servent Cthulhu.

Ces créatures carnivores pêchent l'homme et sont responsables de la disparition de nombreux navires dans leur région. Peu de résidents des Contrées du Rêve connaissent leur existence, mais les marins qui ont eu l'occasion de naviguer dans leurs eaux parlent volontiers de belles sirènes qui appellent les guetteurs. Ces femmes servent à appâter les marins imprudents, tandis que les tritons attendent sous la surface de l'eau.

Urhags

Race indépendante inférieure

Un type avec des ailes faites d'une substance noire et comme des serpents qui seraient sortis de son corps tout en étant attachés. Vu son patois, il venait de Kadath dans les Terres Froides, là, tout près de l'autre plateau de Leng.

August Derleth,
The Lurker at the Threshold

Les urhags vivent tout au nord des Contrées du Rêve terrestres. Ils s'installent dans de sombres crevasses ou dans les cavernes qui pullulent dans la région montagneuse entre Inquanok et Leng. On les trouve aussi dans les montagnes au nord d'Inquanok, qui s'étendent jusqu'aux Terres Froides. De la taille d'un humain, ils possèdent un torse et une tête. Toutefois, les ressemblances avec l'humanité s'arrêtent là. Des ailes de chauves-souris se déploient à la place des bras, tandis qu'à partir de la taille, la créature n'est plus qu'une masse de tentacules grouillants. Ces derniers sont suffisamment longs pour amener de la nourriture ou des objets jusqu'à la bouche, qui se trouve au sommet de la tête, comme chez les gugs. Contrairement à ce que l'on observe chez les gugs, la tête n'est pas fendue horizontalement mais d'avant en arrière. Les yeux se trouvent sur les côtés, juste sous les coins de la bouche. Comme ceux d'un caméléon, ils peuvent bouger dans toutes les directions. La peau des urhags ressemble à celle des maigres bêtes de la nuit, ce qui fait dire à certains que les deux espèces sont peut-être apparentées. Toutefois, les urhags n'inspirent pas la même peur panique aux shantaks que leurs supposées cousines.

Urhags

monstruosités frigorifiques

Carac.	Moy.	Jet
FOR	52	(3D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 4/12 - vol

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils attaquent par leurs griffes ou en mordant leur victime. Ils peuvent utiliser leurs tentacules aussi.
- Combat rapproché 40 % (20/8)
- Tentacules 1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 1D6+Impact points de dégâts

Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : 1/1D6
Habitat : La Barrière de Pics Gris (le Nord)





Tritons

peuple sous-marin et carnivore

Carac.	Moy.	Jet
FOR	87	(5D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	80	(2D6+9) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8 - nage

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils attaquent avec leurs griffes ou à l'aide de harpons.
- Combat rapproché 30 % (15/6)
- Griffes, 1D6+Impact points de dégâts
- Harpon, 1D8+1+Impact points de dégâts

Sorts : Un triton avec un POU de 70 ou plus peut connaître 1D4 sorts. Toutes les femmes tritons connaissent une variante du sort *Appâter les Humains* qui leur permet d'apparaître sous les traits de belles sirènes.
Protection : 2 points (peau écailleuse)
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Ville engloutie (les mers)

Vers de feu

Créatures fabuleuses

Créatures serpentines, les vers de feu de Parg rampent la nuit dans les jungles. Les jours dans leurs armures laissent passer un faible éclat. Ils émettent par ailleurs de petits nuages de fumée phosphorescente. Ils mesurent entre deux et douze mètres de long et font entre trente centimètres et un mètre d'épaisseur. Les vers de feu n'ont pas de membres, mais sont protégés par une armure segmentée orange et bleu vif. Les vers de feu sont des créatures pacifiques qui sortent uniquement la nuit. Une fois tous les cinquante ans, ils se retrouvent en grand nombre et dévastent des régions entières. Ils meurent ensuite tous en même temps et on n'en voit plus pendant une décennie.

Un ver de feu peut s'enflammer à volonté. Dans ce cas, la créature met le feu à tout ce qu'elle touche et ajoute 2D6 aux dommages de sa queue et de sa morsure. Le ver de feu doit dépenser un point de magie pour chaque round en combat rapproché qu'il passe dans cet état.

Le ver éclair est un proche parent du ver de feu. Il vit principalement dans le désert Bnazique, mais on en a également aperçu dans d'autres déserts des Contrées du Rêve. Lorsqu'il se déplace, le ver éclair emmagasine une énorme charge statique, qu'il redirige sur sa proie ou un agresseur pour tuer ou étourdir. Une fois par décennie, les vers éclairs rejettent d'immenses quantités d'énergie pendant leurs parades nuptiales. Le ciel se retrouve alors zébré d'éclairs.

Les statistiques du ver éclair sont identiques à celles du ver de feu, à ceci près qu'il ne peut s'enflammer. En revanche, il possède d'autres attaques : pour 1 point de magie, il peut tenter d'étourdir une cible. Sur un échec d'un test opposé de POU, la victime est paralysée 1D6 rounds. Le ver peut aussi essayer de tuer son adversaire. Il lui en coûte un nombre de points de magie variable. Là encore, il faut un test opposé de POU. Si elle échoue, la cible prend des dégâts égaux à 1D6+le nombre de points de magie dépensés.

Vers d'Url

Race indépendante inférieure

Ces vers sont aussi gros qu'un homme. Leur tronc est identique à celui d'un homme, mais leurs membres sont atrophiés. Ils creusent à l'aide de leur museau en forme de pelle.
Brian Lumley, *Augeren*



Ces créatures vivent dans les Profondeurs de D'haz, une région du Monde souterrain qui se trouve sous les montagnes qui séparent Leng d'Inquanok. Ils se nourrissent d'huiles mélangées à la chair des dholes chassés par les demi-hommes de D'haz. Ils sont primitifs, n'ont pas de langage et sont incapables d'utiliser des outils. En vérité, ils ne valent guère mieux que des animaux.

Mais, comme tout ce qui vit sous Luz, ils remplissent une fonction précise. Ils forment un maillon de la chaîne qui mène aux Seigneurs de Luz. Les demi-hommes sont contraints de s'accoupler avec eux. Ces unions répugnantes produisent de nouveaux seigneurs et dames de Luz.

Vers de feu

chasseurs serpentins

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	227	(2-12D6) x5
CON	112	(2-12D4) x5
TAI	192	(2-12D10) x5
DEX	17	(1D6) x5
POU	70	(4D6) x5

Points de vie moy. : 8-48
Impact moy. : variable
Carrure moy. : variable
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 4

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché. Il peut faire des coups de queue ou des morsures.
Le coup de queue : Il provoque des dégâts égaux à la moitié de l'IMP du ver, arrondie à l'inférieur. Minimum 1D3

- Coup de queue 40 % (20/8)
  1D3 à 3D6 points de dégâts
- Morsure 25 % (12/5)
  2D6 points de dégâts

Protection : 7 points (carapace)
Perte de Santé mentale : 0/1D3
Habitat : Forêt de Parg, désert Bnazique

Vers d'Url

animaux de Luz

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	17	(1D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 4 - rampant / 5 creusant

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils attaquent par leurs griffes ou en mordant leur victime.

- Combat rapproché 40 % (20/8)

Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D6
Habitat : D'haz (l'Ouest)

Vooniths

Créatures fabuleuses

Les vooniths sont des carnivores amphibies. Rose délavé ou jaune cireux, leur peau est criblée de pustules grises. Leur tête évoque celle d'une salamandre, avec de petits yeux globuleux et de longues mâchoires sans lèvres. Leurs pattes avant sont munies de solides griffes, qui leur servent à s'enfouir. Le reste de leur corps se termine en une longue queue plate en forme de vers pour hameçons. Aucun membre postérieur n'est visible.

Les vooniths font partie des dangers connus de tous ceux qui s'aventurent dans les marais ou les marécages des Contrées du Rêve. Ils sont aussi voraces qu'intrépides. Certains spécimens creusent de véritables labyrinthes sous la surface. Ils jaillissent littéralement de leurs tunnels ou de leurs mares pour se saisir de leurs proies, généralement une bête de somme ou un humain.



Vooniths

Carac.	Moy.	Jet
FOR	112	(3D6+12) x5
CON	82	(3D6+6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
DEX	35	(2D6) x5
POU	50	(2D6+3) x5

Points de vie moy. : 22
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 6 - nage ou marche / 3 creuse

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Un voonith peut utiliser simultanément sa morsure et sa constriction.
Constriction : Une fois qu'une victime se retrouve prise dans les anneaux de son corps, elle subit 1D6 points de dégâts par round, plus les dommages liés à l'étouffement, jusqu'à ce qu'elle se libère (test opposé de FOR chaque round) ou que le voonith soit tué.

- Combat rapproché 75 % (37/15)
  1D6+Impact points de dégâts
- Constriction 50 %
  1D6+étouffement points de dégâts

Compétence
Écouter 50 %
Protection : 5 points (peau épaisse)
Perte de Santé mentale : 1/1D6
Habitat : Marais et marécages

En un assaut, un voonith peut utiliser simultanément sa morsure et sa constriction. Une fois qu'une victime se retrouve prise dans les anneaux de son corps, elle subit 1D6 points de dégâts par round, plus les dommages liés à l'étouffement, jusqu'à ce qu'elle se libère (test opposé de FOR chaque round) ou que le voonith soit tué.

Wamps

Race indépendante inférieure

J'entendis un rire diabolique venu des collines au-dessus de moi. Ce bruit était si abrupt qu'il me troubla au-delà de toute raison. Il se prolongea avec intensité, sans jamais varier d'un ton, comme s'il exprimait la joie de quelque démon stupide. Le ricanement se fit plus fort mais pendant un moment, je ne vis rien. Je finis toutefois par apercevoir un reflet blanchâtre dans les ténèbres ; soudain, avec une rapidité cauchemardesque, une chose monstrueuse apparut. Elle avait un corps pâle et glabre, en forme d'œuf, large comme une chèvre enceinte ; ce corps était soutenu par neuf longues pattes ondulantes dotées de plusieurs coudes, comme celles d'une énorme araignée. La créature me dépassa et poursuivit vers l'étendue d'eau. Je remarquai que sa gueule étrangement biaisée n'avait pas d'yeux, seulement deux oreilles en forme de couteaux qui se dressaient au-dessus de sa tête, et un museau fin et ridé qui pendait au-dessus de sa bouche dont les lèvres épaisses étaient fendues par un éternel sourire, révélant une rangée de dents de chauve-souris.

Clark Ashton Smith,
The Abominations of Yondo

La description ci-dessus ne mentionne pas que les wamps ont également des pieds palmés. En outre, la partie extérieure de leurs pattes est tachée de rouge, ce qui donne l'impression que la créature vient de traverser une mare de sang.

Les wamps se reproduisent dans les villes abandonnées. Ils sont attirés par la pourriture et se nourrissent principalement de charognes et de déchets innommables. D'ordinaire, les wamps sont des animaux solitaires, bien qu'il leur arrive de se réunir. Ils chassent en s'aidant de leur ouïe et de leur odorat. Les nuits noires sont donc leurs meilleurs alliés.

La morsure d'un wamp est sceptique. Ceux qui ont le malheur de la subir doivent réussir un test de CON ou succomber à une maladie atroce. La nature exacte de cette infection est laissée à l'imagination du Gardien, mais il s'agit nécessairement d'un mal dangereux et souvent défigurant. Il

Wamps

Carac.	Moy.	Jet
FOR	87	(5D6) x5
CON	157	(3D6+20) x5
TAI	87	(5D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	50	(2D6+3) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 24
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat : Dès qu'une cible est mordue, elle est contaminée par une maladie infectieuse.

- Morsure 40 % (20/8)
  1D6+Impact+infection points de dégâts

Compétence
Flairer proie 60 %
Protection : 2 points (peau flasque)
Perte de Santé mentale : 0/1D8
Habitat : Ruines, cimetières et sites corrompus



Weneliens

pirates oniriques

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	35	(2D6) x5
CON	70	(4D6) x5
TAI	52	(3D6) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 6 - lévitation

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat à distance : Ils peuvent également tirer des fléchettes de calcite à l'aide de leur trompe, à raison d'une par round.
Vapeur : Ils émettent une épaisse vapeur bleue-noire qui bouche les yeux et les oreilles de leurs victimes.
• Combat à distance 35 % (12/7)
Fléchettes, 1D8 points de dégâts
• Vapeur 100 % (50/20)

Sorts : Un wenelien qui obtient un score égal ou inférieur à un test extrême d'INT connaît 1D4 sorts.
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D6
Habitat : Yundu (les mondes au-delà)



peut s'agir de mycose autour de la plaie, de la typhoïde, de la lèpre, de la peste bubonique ou même de la mort rouge de Poe. Un test de Médecine peut aider le patient, à la convenance du Gardien.

Weneliens

Race indépendante inférieure

Il ne faisait aucun doute que cette créature n'était pas originaire de Mnar. Dans la lumière verdâtre, son corps tubulaire et flasque palpitait, ce qui lui donnait l'air encore plus étrange. Les pêcheurs se mirent à paniquer. Ils hurlaient que des monstres venus de la Lune étaient descendus sur Terre. Ce n'était pourtant pas une bête lunaire, mais quelque chose d'encore bien pire

The Brick Cylinders of Kadatheron

Les weneliens sont des êtres étranges qui visitent parfois les Contrées du Rêve. Ils flottent dans les airs en se tortillant. Leur corps difforme évoque vaguement la forme d'une saucisse parcourue d'élégantes teintes d'or, de gris souris, d'ocre et d'émeraude. Une trompe fripée sort de l'une des extrémités de leur corps de limace. Au-dessus, une paire d'organes semblables à des branchies figure deux oreilles. Derrière encore, deux tiges surmontées de globes noirs (manifestement des yeux) flottent au vent. Un wenelien peut étirer ou contracter son corps dépourvu d'os dans des proportions significatives.

Les weneliens sont des pirates venus de la planète Yundu. Ils volent à travers l'espace onirique en chevauchant d'horribles créatures vertes, en quête de mondes à piller.

En combat, les weneliens émettent une épaisse vapeur bleue-noire qui bouche les yeux et les oreilles de leurs victimes. Un nuage couvre une zone d'environ 10 mètres de diamètre.



Toutes les compétences faisant appel à la vue ou à l'ouïe sont diminuées de moitié. Ils peuvent également tirer des fléchettes de calcite à l'aide de leur trompe, à raison d'une par round et sur une distance de 18 mètres. Aucune de ces armes n'est empoisonnée.

Xiurhn

Serviteur supérieur de Nuit

Cette gemme n'a pas son pareil dans le monde, car elle est le fruit des suppliques des Autres Dieux au sultan démon Azathoth. Sa forme évoque un mélange comique entre un aï et une chauve-souris vampire dont la tête, sinistre et épaisse, reste cachée derrière ses ailes repliées, et l'âme nocive de Xiurhn hante le Sombre Joyau.

Gary Myers, *Xiurhn*

Xiurhn est à la fois le serviteur et le captif de Nuit. Relativement informe, il s'adapte aisément mais ressemble généralement à un crapaud ou à un calamar. Il réside dans une tour de pierre dans la Vallée-Qui-Est-la-Nuit, à Mhor. Il surveille le Sombre Joyau d'une Valeur Incommensurable. Cette pierre appartient à Nuit et sert aux Dieux Extérieurs pour prendre forme dans les Contrées du Rêve. L'âme de Xiurhn est liée au joyau. Il ne peut donc pas s'en éloigner et sait toujours où il se trouve. Xiurhn ne quitte jamais sa demeure. Il passe son temps dans les étages supérieurs de la tour, à ressasser d'étranges rêves connus de lui seul en observant le Sombre Joyau.

Xiurhn

gardien du Sombre Joyau

FOR	85
CON	90
TAI	125
DEX	100
INT	85
POU	120

Points de vie : 22
Impact : +2D6
Carrure : +3
Points de magie : 24
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2D6
Option de combat rapproché : Il attaque par ses tentacules.
• Combat rapproché 50 % (25/10) (1D6+2D6) x2 points de dégâts

Sorts : Tous les sorts de contact des Dieux Extérieurs et de Nyarlathotep, plus 1D20 sorts à la discrétion du Gardien
Protection : Aucune, mais Xiurhn est insensible aux armes ordinaires. Les sorts et les armes magiques fonctionnent normalement. Régénère 5 points par round jusqu'à la mort.
Perte de Santé mentale : 1D3/1D10
Habitat : Mhor (L'Est)

Yaks

Animaux

Les yaks sont les cousins hirsutes de notre bétail. Un peu plus petits qu'un bœuf, ils mesurent tout de même près de 1 m 80 au garrot. Les yaks vivent dans les régions froides et les sommets montagneux. Ils sont relativement souples pour leur taille. Les résidents des régions septentrionales des Contrées du Rêve les ont domestiqués.

Yaks

quadrupèdes velus

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	172	(3D6+24) x5
CON	82	(3D6+6) x5
TAI	172	(3D6+24) x5
DEX	10-11	(3D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
• Charge 35 % (17/7)
1D10+Impact points de dégâts
• Écraser 75 % (37/15)
3D6+Impact points de dégâts, uniquement sur un adversaire à terre

Compétences
Grimper 50 %
Écouter 25 %
Flairer intrus 25 %
Protection : 5 points (peau épaisse et fourrure)
Perte de Santé mentale : Voir un yak ne coûte pas de points de Santé mentale
Habitat : Plaines et collines, notamment dans le Nord

Yath-Lhi

Serviteur supérieur vampirique

Yath-Lhi est fière et princière, ses cheveux noirs tressés retombent sur ses épaules. Elle ne porte que les ficelles qui relient les porcelaines peintes en or sur ses reins dans la lumière tremblotante de la torche, on croirait que ses yeux vont s'ouvrir à tout moment ou que sa langue noircie va sortir entre ses lèvres de pierre.

Brian Lumley, *A-mazed in Oriab*

Yath-Lhi était autrefois la puissante maîtresse de Tyrhhie, aux premiers jours des Contrées du Rêve. C'était une princesse cruelle, dont l'avarice ne connaissait pas de limites. Puissante sorcière par ailleurs, elle a toujours manifesté un vif intérêt pour les vampires. Quand ses armées lui ramenèrent un énorme rubis dans lequel était emprisonné Vol-la-Lumière, une manifestation de Nyarlathotep, elle passa un marché avec cette créature, le plus puissant de tous les vampires, afin d'en devenir un à son tour.

Conformément aux instructions de Nyarlathotep, elle fut enfermée en compagnie de ses six gardes personnels dans une tombe cachée. Elle attend depuis que quelqu'un découvre sa sépulture. Ce jour-là, Yath-Lhi et ses acolytes fouleront à nouveau les terres des Contrées du Rêve pour y répandre leur répugnante infection.

Yath-Lhi a le pouvoir de dominer les esprits de tous ceux qui s'approchent à moins de 90 mètres d'elle. Il lui en coûte 1 point de magie par tentative de contrôle. Elle n'a pas besoin de voir ses victimes, avec qui elle communique par télépathie. La cible doit remporter un test opposé de POU ou tomber sous la coupe de Yath-Lhi. Les personnes ainsi dominées exécutent tous ses ordres. Un bruit particulièrement fort ou un coup sur la tête suffisent néanmoins à briser le contact.

Yath-Lhi se nourrit du POU de ses victimes. Pour se faire, elle doit toucher de ses doigts sa cible. Si elle remporte un test opposé de POU, elle absorbe 1D10x5 points de POU, jusqu'à ne laisser qu'une



enveloppe sans vie. Elle ajoute le POU ainsi récupéré à ses propres points de magie. Yath-Lhi peut les utiliser pour lancer des sorts ou régénérer les points de vie perdus à raison d'un point de magie pour un point de vie.

Yath-Lhi

servante vampire de Nyarlathotep

FOR	100
CON	90
TAI	85
DEX	65
INT	75
POU	90

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : +2
Points de magie : 18
Mouvement : 6

Capacité spéciale :

Dominer : Yath-Lhi a le pouvoir de dominer les esprits de tous ceux qui s'approchent à moins de 90 mètres d'elle. Il lui en coûte 1 point de magie par tentative de contrôle. La cible doit remporter un test opposé de POU ou tomber sous la coupe de Yath-Lhi.

Absorption de POU : Yath-Lhi doit toucher de ses doigts sa cible. Si elle remporter un test opposé de POU, elle absorbe 1D10x5 points de POU, jusqu'à ne laisser qu'une enveloppe sans vie. Elle ajoute le POU ainsi récupéré à ses propres points de magie. Yath-Lhi peut les utiliser pour lancer des sorts ou régénérer les points de vie perdus à raison d'un point de magie pour un point de vie.

Compétences

Savoir ès Rêves	90 %
Discrétion	50 %
Mythe de Cthulhu	50 %

Sorts : *Contacter une Divinité/ Nyarlathotep*, tous les sorts des Contrées du Rêve autres que *Contacter une Divinité*

Protection : 2 points (peau). Les armes perçantes font les dégâts minimum.

Perte de Santé mentale : 1/1D8

Habitat : Ruines de Tyrhhie (île d'Oriab)



'Ygirothiens

Race de serviteurs inférieure

Les membres de cette solide tribu avaient instinctivement ressenti une vive antipathie pour les hommes de 'Ygiroth qu'ils trouvaient trop petits, trop poilus et un peu trop silencieux quand ils rampaient dans la forêt.

W. C. DeBill, *In 'Ygiroth*

Les hommes de 'Ygiroth formaient une race primitive et dégénérée. On suppose qu'il pourrait s'agir de la projection onirique des hommes de Néandertal. Avant de rencontrer leur dieu, la Chose au Masque Jaune, ils n'étaient même pas capables d'utiliser le feu ou de fabriquer une lance. En échange de ces enseignements, ils construisirent la cité de pierre de 'Ygiroth, afin de rendre hommage à leur maître. Ils pratiquaient le sacrifice humain, jusqu'à ce que les armées de la vallée de Skaï ne viennent les exterminer. Les 'Ygirothiens tentèrent d'invoquer leur dieu pour les sauver mais ils firent malencontreusement apparaître autre chose, une chose si terrible qu'ils préférèrent se précipiter sur les lances de leurs ennemis. La race est considérée comme éteinte, mais peut-être quelques individus ont-ils survécu.

Zèbres

Animaux

Les zèbres ressemblent aux chevaux mais sont légèrement plus petits et plus rapides. Ils se distinguent également par leurs jolies rayures. Les zèbres domestiques des Contrées du Rêve sont parfaitement adaptés aux plaines, mais ne supportent pas les hauteurs ou le froid des montagnes. Un zèbre peut attaquer une fois par round.

'Ygirothiens

primitifs dégénérés

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	57	(3D6+1) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	45	(2D6+2) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	45	(2D6+2) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 1

Option de combat : Ils se battent avec des lances essentiellement.

- Combat rapproché 65 % (32/12)
- Lance, 1D8+1+Impact points de dégâts

Compétence

Discrétion	50 %
Écouter	50 %
Équitation (kyresh)	30 %
Lancer	45 %
Langue ('Ygirothien)	70 %
Se cacher	40 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	40 %
Pister	40 %

Sorts : Un 'Ygirothien avec un POU de 60 est considéré comme un shaman. Il connaît le sort *Contacter la Chose au Masque Jaune* + 1D2 sorts des Contrées du Rêve.

Protection : Aucune

Habitat : 'Ygiroth (l'Ouest)

Zèbres

équidés rayés

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	142	(3D6+18) x5
CON	52	(3D6) x5
TAI	28-29	(3D6+18) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 20

Combat
Attaques par round : 1
- Combat rapproché 40 % (20/8)
  Morsure, 1D10 points de dégâts
- Ruade 25 % (12/5)
  1D8+Impact points de dégâts
- Se cabrer 15 % (7/3)
  2D8+Impact points de dégâts
- Piétinement 75 % (37/15)
  3D6+Impact points de dégâts, uniquement sur un adversaire à terre

Compétences
Sauter 50 %
Flairer intrus 25 %
Protection : 2 points (peau)
Perte de Santé mentale : Voir un zèbre ne coûte pas de points de Santé mentale
Habitat : Plaines, notamment dans l'Ouest

Zoogs

étranges carnivores

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	17	(1D6) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	10	(1D3) x5
DEX	100	(4D6+6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Ils mordent ou utilisent couteau, fléchettes, etc.
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  1D4+IMP points de dégâts
- Esquive 50 %

Compétence
Savoir ès rêves 75 %
Discrétion 70 %
Grimper 60 %
Se cacher 70 %
Pister 50 %
Sorts : Un zoog avec un POU de 70 ou plus connaît au moins 1D4 sorts des Contrées du Rêve.
Protection : Aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D3
Habitat : Bois Enchanté (L'Ouest)

Zoogs

Race indépendante inférieure

Ils traversent librement les régions les plus familières du monde des rêves, tels de petits éclairs bruns invisibles ; on remarque généralement leurs petits yeux étranges bien avant d'apercevoir leur silhouette aussi fine et qu'insaisissable.

H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Les zoogs sont de petits rongeurs bruns. De minuscules tentacules pendent de leur museau et dissimulent leurs dents tranchantes. Les zoogs vivent dans des terriers ou des troncs d'arbres du Bois Enchanté. Leur domaine compte plusieurs villages importants. Ils se nourrissent principalement de champignons, mais ne dédaignent pas non plus la chair spirituelle et matérielle. En effet, de nombreux rêveurs qui ont pénétré dans leur bois n'en sont jamais ressortis.



LES DIEUX DES CONTRÉES DU RÊVE

Une liste des dieux des Contrées du Rêve et une présentation de leurs cultes.

Dans le royaume fantastique des rêves, les puissants êtres que nous appelons des dieux font partie du quotidien et sont régulièrement invoqués par toutes sortes d'individus. Le culte des dieux les plus sombres est réservé à des sectes secrètes ou basées dans des contrées reculées. En revanche, les habitants des Contrées du Rêve rendent hommage aux entités les plus bienveillantes quotidiennement. Les dieux des Contrées du Rêve peuvent être classés en plusieurs catégories.

AUTRES DIEUX : Ce terme générique est souvent synonyme de Dieux extérieurs. Il peut parfois faire référence aux Autres Dieux Inférieurs, ces entités anonymes qui dansent à la cour du sultan démon Azathoth.

DIEUX EXTÉRIEURS : Les Dieux Extérieurs vivent en dehors de notre univers. Ils sont donc aussi proches des Contrées du Rêve que du Monde de l'Éveil. Peut-être même davantage, à en juger par le rôle important qu'ils y tiennent. Pour des raisons connues d'eux seuls, les Dieux Extérieurs protègent les Anciens. Leur âme damnée, Nyarlathotep, est particulièrement active dans ce domaine. Les hommes de Leng et les bêtes lunaires servent les Dieux Extérieurs dans l'espoir de gagner leurs faveurs. Les gugs ont aussi adoré les Dieux Extérieurs, mais leurs prières ont fini par irriter les Anciens, qui les bannirent à jamais dans le Monde souterrain.

DIEUX TRÈS ANCIENS : Les Dieux Très Anciens semblent apprécier particulièrement les Contrées du Rêve : Bast, Hypnos, N'tse-Kaabl et Nodens y comptent de nombreux fidèles. On ignore cependant si les lieux leur plaisent particulièrement ou si cette présence s'inscrit dans des plans plus sinistres.

DIVINITÉS INFÉRIEURES DES CONTRÉES DU RÊVE : Les Contrées du Rêve regorgent de divinités mineures. Elles n'appartiennent à aucun des grands panthéons et forment une classe à part. La plupart de ces dieux, comme Oukranos, ne contrôlent qu'une petite partie des Contrées du Rêve. D'autres, comme Yop, ne s'adressent qu'à des individus bien précis. Leurs pouvoirs se limitent aux régions où ils sont présents ou aux personnes qu'ils protègent. On trouvera plus loin des exemples de telles divinités, mais le Gardien est libre d'en inventer autant qu'il le souhaite, selon les besoins de sa campagne.

GRANDES ENTITÉS : Ces dieux sont parfois aussi appelés les Anciens, les dieux de la Terre et les Divinités Supérieures des Contrées du Rêve. Ils règnent sur les Contrées du Rêve terrestres et sont sous la protection des terribles Dieux Extérieurs. Ils se présentent généralement sous des traits spécifiques : un visage sévère, des yeux en forme de fentes, des oreilles aux longs lobes, un nez fin et un menton pointu. Ces Anciens peuvent marcher dans les airs aussi bien que sur la terre. Ils peuvent aussi parcourir les dimensions à leur guise. Ils résidaient autrefois au sommet des plus hautes montagnes des Contrées du Rêve. Aujourd'hui, ils se sont retirés à Kadath. Il leur arrive cependant encore de visiter leurs anciennes demeures.

GRANDS ANCIENS : Comme dans le monde éveillé, de nombreux Grands Anciens sont emprisonnés dans les Contrées du Rêve. Mnomquah est bloqué sur la Lune et Oorn est prisonnière des ruines de Sarkomand. Les Grands Anciens du Monde de l'Éveil peuvent pénétrer dans les Contrées du Rêve, physiquement ou sous la forme d'un avatar. Même si ces entités ne jouent pas un rôle majeur dans les Contrées du Rêve, leurs adorateurs ne restent pas inactifs. Une progéniture informe grouille dans les crevasses du Monde souterrain et les Tcho-Tcho savent comment entrer dans les Contrées du Rêve via Leng. Il ne fait aucun doute que leurs laquais sont capables de rêver (les Tcho-Tcho et les profonds l'ont déjà prouvé). Ils peuvent donc exécuter les ordres de leurs maîtres pendant leur sommeil. Ils possèdent cependant leurs propres portails, car Nasht et Kaman-Thah ne les laisseraient jamais entrer.

Abhoth

Dieu extérieur

Un certain temps après la chute d'Hyperborée, Abhoth est devenu une créature onirique. Il réside actuellement dans le puits des Choses Inconnues, sous la barrière de Pics Gris. Pour plus d'informations sur Abhoth, voir *Le Malleus Monstrorum*, p. 124 (7e édition).

Ariel

Dieu ancien

Un rayon de lumière apparut devant nous, comme un éclair tombé du ciel. Subtilement, sa forme se modifia et nous nous trouvâmes face à un être rayonnant. Le visage de la créature qui se tenait devant nous était si brillant, que nous devions détourner les yeux pour ne pas être aveuglés par sa lumière ; il s'adressa à nous d'une voix parfaitement modulée, veloutée et hypnotique.

Arthur W. L. Breach,
Return of the White Ship

Ariel se présente sous forme humaine, mais ses traits varient d'une rencontre à l'autre. En effet, la vérité peut être une chose à la fois terrible et magnifique. Son corps irradie une lumière blanche aveuglante, la lumière de vérité, qui oblige pratiquement tous les êtres vivants à détourner le regard. Seuls ceux qui n'ont jamais menti, triché et qui ne se sont jamais détournés de la vérité peuvent regarder Ariel sans souffrir.

CULTE : Ariel n'est pas très populaire dans les Contrées du Rêve, dont les habitants n'apprécient guère la vérité nue. Il compte tout de même quelques sanctuaires à Ulthar et Inquanok, où tous les Anciens sont adorés. Il est également mentionné dans les prières des prêtres de Céléphaïs. Ses prêtres sont généralement des vagabonds qui voyagent d'un lieu à l'autre pour

répandre la vérité. Ses fidèles font souvent office de messagers des rois, car ils sont incapables de mentir. À mesure que les hommes se détournent de la vérité, son pouvoir faiblit.

CARACTÉRISTIQUES : Ariel est l'incarnation de la vérité. Il est incapable de mentir et ne dit que le vrai. Il est toujours capable de détecter un mensonge et n'hésite pas à punir sévèrement ceux qui mentent en sa présence. Les menteurs se retrouvent baignés dans une lumière de vérité qui les fera changer de forme pour révéler leur véritable nature. Un homme cruel sera ainsi transformé en monstre hideux. Ses statistiques et ses compétences se modifieront pour épouser sa nouvelle forme. La transformation occasionne une perte d'1D8 points de SAN à la victime, confrontée à sa vérité. Ceux qui croient sincèrement à leurs paroles ne sont pas considérés comme des menteurs.
Ariel est aussi capable de déjouer les illusions et les déguisements pour révéler la vérité. D'un geste de la main, il peut éliminer ces stratagèmes et ramener la vérité à la surface.
Ariel est parfois le messager des Anciens. Il apporte alors les jugements des dieux de l'humanité. Il apparaît rarement devant les hommes, préférant se révéler à ceux qui le recherchent. On le trouve généralement au bout d'un long chemin, après avoir découvert ce qui se cache derrière les apparences.

Atlach-Nacha

Grand Ancien

Atlach-Nacha ne réside pas au pays des rêves, mais tout près. Depuis des millénaires, elle tisse sa toile entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Le pont n'est pas encore terminé, mais l'issue approche. Quand Atlach-Nacha achèvera son ouvrage et mettra le pied dans les Contrées du Rêve, tous les cauchemars de l'inconscient envahiront la Terre. Voir le *Malleus Monstrorum*, p. 128 (7e édition) pour plus d'informations sur Atlach-Nacha.

Autres Dieux Inférieurs

Dieux Extérieurs

Ces dieux fous qui dansent à la cour d'Azathoth intéressent particulièrement les habitants des Contrées du Rêve. Ils comptent en effet parmi les protecteurs des Dieux Anciens, les faibles dieux de la Terre. Voir le *Malleus Monstrorum*, p. 129 (7e édition).

Azathoth

Dieu Extérieur

La cour du démon Azathoth se tient en dehors de l'univers connu, mais elle est parfaitement accessible depuis les Contrées du Rêve. Trois rêveurs s'y sont rendus récemment, mais un seul en est revenu vivant et sain d'esprit. Pour une description complète d'Azathoth, voir le *Malleus Monstrorum*, p. 130 (7e édition).

Bast

Dieu Très Ancien

Le culte de Bast a pratiquement disparu dans notre monde, mais reste très actif dans les Contrées du Rêve. Les chats des Contrées du Rêve terrestres l'apprécient particulièrement, mais les citoyens d'Ulthar ou d'autres villes lui rendent également hommage de temps à autre. Les chats de Saturne et d'Uranus ne la prient en revanche jamais. On suppose qu'ils ont leurs propres dieux, plus sombres. Pour une description complète de Bast, voir le *Malleus Monstrorum*, p. 136 (7e édition).

Bokrug

Grand Ancien

Bokrug est l'un des rares Grands Anciens originaires des Contrées du Rêve. À une époque, les habitants flasques d'Ib, pareils aux profonds, étaient ses seuls adorateurs. Ils furent détruits par les hommes de Sarnath. Bokrug reçoit maintenant les prières des habitants d'Ilarnek, qui lui attribuent (à raison) la destruction de Sarnath. Ces hommages ont effectivement adouci son humeur. Voir le *Malleus Monstrorum*, p. 137 (7e édition). En cas de rencontre, 1D100 fantômes des créatures d'Ib accompagnent Bokrug.

Brume Rampante

Avatar de Nyarlathotep

Le Chaos Rampant se fondit dans un brouillard humide qui s'échappa dans les interstices du tunnel qui menait vers l'Ouest. En un instant, il n'était plus là.

Brian Lumley, *Elysia*

Cette forme de Nyarlathotep ressemble à un brouillard de couleur malsaine qui se lève sans crier gare. La brume se déplace dans la direction de son choix, y compris face aux vents les plus violents. Les



Ariel

celui qui apporte la vérité

FOR	100
CON	150
TAI	60
DEX	100
INT	375
POU	300
APP	variable

Points de vie : 21
Impact : +1D4
Carrure : +1
Points de magie : 60
Mouvement : 12

Capacité spéciale
- Lumière de vérité 100 % (50/20) Spécial

Sorts : Connaît tous les sorts de *Contacter Divinité* pour les autres Anciens et Nyarlathotep. Dissipe immédiatement tous les illusions ou déguisements.

Protection : Peut invoquer la sainteté divine pour 10 points d'armure.

Perte de Santé mentale : Généralement aucune, mais peut dépendre de la forme prise par Ariel.

Brume rampante

nuage malveillant

TAI	variable
DEX	95
INT	430
POU	500

Points de vie : 30
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 100
Mouvement : 18

Combat

- Aucune attaque mais peut lancer des sorts normalement

Protection : Aucune, mais si les points de vie de la brume tombent à 0, Nyarlathotep prendra une autre de ses formes monstrueuses et s'envolera dans le ciel en hurlant.

Perte de Santé mentale : Voir Nyarlathotep sous cette forme coûte 0/1D3 points de Santé mentale.

vapeurs sont si épaisses qu'une personne perdue dans ses méandres ne distingue plus rien à quelques mètres de distance.

CULTE : La Brume Rampante n'a pas de culte organisé dans les Contrées du Rêve.

CARACTÉRISTIQUES : Sous cette forme, Nyarlathotep peut transporter les personnes qu'il enveloppe sur de grandes distances en un court laps de temps. Les individus qui voyagent ainsi n'ont pas l'impression de se déplacer autrement que par leurs propres moyens. Quand le brouillard se lève, ils se retrouvent simplement ailleurs.

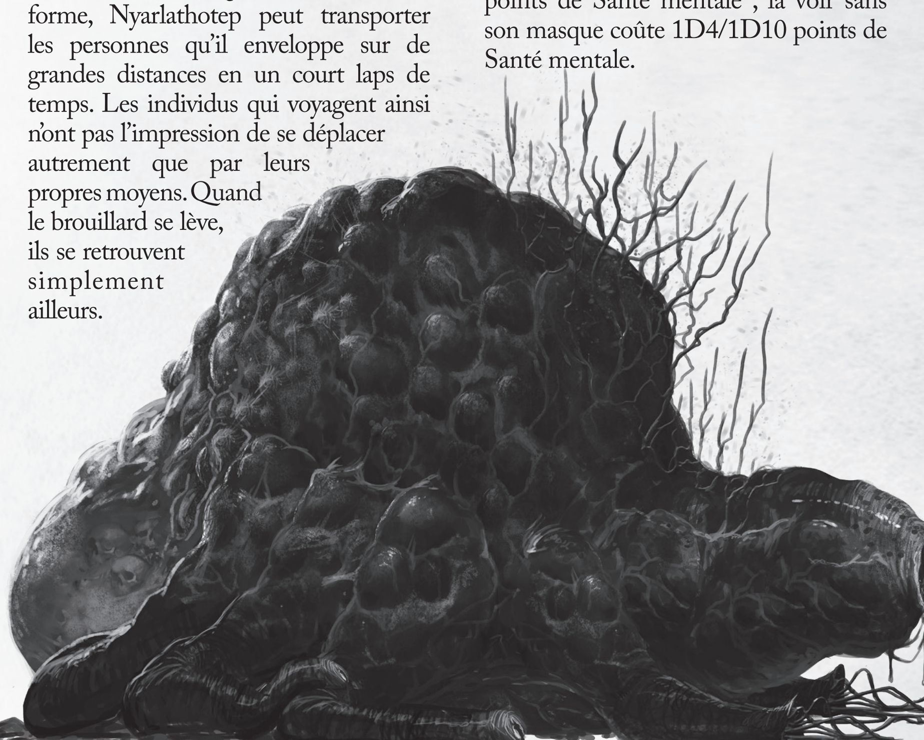
Chose au Masque Jaune

Avatar de Nyarlathotep

Sous cette forme, Nyarlathotep apparaît comme une entité humanoïde vêtue de robes de soie jaune et portant un masque. Le visage qui se cache derrière est celui d'un résident anonyme d'une crypte, décédé depuis longtemps. Sa chair est complètement pourrie et infestée de vers. On confond souvent cette forme avec le Roi en Jaune, du fait de leur ressemblance. Il arrive aussi que l'on prenne cet avatar de Nyarlathotep pour le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire qui vit dans le monastère de pierre préhistorique de Leng. C'est sous cette forme que Nyarlathotep s'est présenté au peuple d' 'Ygiroth et leur a commandé de construire la cité qui leur a donné son nom.

CULTE : La Chose au Masque Jaune n'est plus adorée, sinon par les 'Ygirothiens survivants et ceux qui souhaiteraient marcher sur leurs traces corrompues.

CARACTÉRISTIQUES : Cette forme n'a pas de voix, mais elle parvient à se faire comprendre au moyen de signes qu'elle trace de ses mains squelettiques. Les compétences et les capacités (y compris les armes, les armures et les sorts) de cet avatar sont identiques à celles que possède Nyarlathotep sous forme humaine, détaillée dans le *Malleus Monstrorum*, p. 210 (7e édition). Voir la Chose masquée coûte 0/1D4 points de Santé mentale ; la voir sans son masque coûte 1D4/1D10 points de Santé mentale.



Ghadamon

Grand Ancien

La chose avait été enfantée par des cerveaux humains avant d'être cachée sous un immense lac dans un monde de ténèbres terrifiantes où elle demeura pendant des siècles à se nourrir, à grandir et à attendre.

Eibon le Magicien, *Le Livre d'Eibon*

Ghadamon est un Grand Ancien au stade larvaire, composé essentiellement d'une substance muqueuse bleue-brune.

Ghadamon

Grand Ancien larvaire

FOR	225
CON	205
TAI	175
DEX	90
INT	100
POU	200

Points de vie : 38
Impact : +4D6
Carrure : +5
Points de magie : 40
Mouvement : 2/6 - nage

Combat

Attaques par round : 1D10

Option de combat rapproché : Il envoie 1D10 pseudopodes par round.

Tentacule : Toute personne touchée est immédiatement engluée. Ghadamon attire ensuite ses victimes vers ses têtes flottantes. La cible peut néanmoins se libérer, à condition de réussir un test opposé de la FOR contre la FOR à 50 du pseudopode. En cas de traction par plusieurs pseudopodes, leurs FOR s'additionnent. Ainsi, un investigateur touché par deux tentacules doit effectuer un seul jet opposé contre une FOR de 100.

Morsure : Une fois arrivée à hauteur de Ghadamon, la victime est attaquée par 1D6 têtes par round, qui cause chacune 1D3 points de dégâts par morsure. Les têtes ne peuvent s'en prendre qu'à un adversaire au contact de Ghadamon.

- Combat rapproché 55 % (27/11)

Sorts : *Contacter laquais de Ghadamon* plus d'autres, au choix du Gardien

Protection : Aucune, mais toutes les armes font les dégâts minimum. Ghadamon régénère cinq points par round. Sa surface visqueuse le protège des dégâts liés à la chaleur. Seule une exposition prolongée à une source de chaleur intense peut le blesser.

Perte de Santé mentale : 1D3/1D20

Sur terre, il se déplace avec difficulté, en rampant à l'aide de ses pseudopodes collants et filiformes qui jaillissent de sa masse pour s'agripper aux objets voisins. Ghadamon est recouvert de pustules qui se développent, enflent rapidement et exposent, libérant des nuages toxiques ou déversant un liquide visqueux et malsain, rapidement aspirés par un orifice voisin. Plusieurs corps semblables à des têtes difformes flottent à l'intérieur du corps de Ghadamon. Il leur arrive parfois de venir à la surface pour jeter un œil. Comme Bokrug, Ghadamon est l'un des rares Grands Anciens à résider dans les Contrées du Rêve. Il hante le Lac Stérile dans le Monde souterrain, en attendant que l'heure vienne pour lui de rejoindre le Monde de l'Éveil.

CULTE : Le Grand Ancien larvaire n'a pas de fidèles. À l'origine, il a été créé par la science extra-terrestre des Fungi de Yuggoth, pour une raison inconnue.

CARACTÉRISTIQUES : Ghadamon rêve depuis une éternité. À moins d'être attaqué, il ne représente pas une menace directe. Il ne tue que s'il se sent menacé. Dans ce cas, il envoie 1D10 pseudopodes par round. Toute personne touchée est immédiatement engluée. Ghadamon attire ensuite ses victimes vers ses têtes flottantes. La cible peut néanmoins se libérer, à condition de réussir un test opposé de la FOR contre la FOR à 50 du pseudopode. En cas de traction par plusieurs pseudopodes, leurs FOR s'additionnent. Ainsi, un investigateur touché par deux tentacules doit effectuer un seul jet opposé contre une FOR de 100. Une fois arrivée à hauteur de Ghadamon, la victime est attaquée par 1D6 têtes par round, qui cause chacune 1D3 points de dégâts par morsure. Les têtes ne peuvent s'en prendre qu'à un adversaire au contact de Ghadamon.

Hagarg Ryonis

Dieu Ancien

En général, les Dieux Anciens possèdent une forme humaine. Hagarg Ryonis fait exception à cette règle. Faite d'écailles noires et pointues, elle possède six yeux disposés de façon irrégulière sur son corps, à peu près de la taille d'un cheval.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Hagarg Ryonis ressemble certainement aux autres Dieux Anciens. Comme eux, elle est de forme humaine et agréable. Pourtant, les statues la représentent toujours sous la forme du Prédateur Tapi, une ignoble créature reptilienne aux écailles noires et pointues. Sous cette forme, elle possède six yeux verdâtres répartis inégalement sur la surface de son corps. Ses dents et ses serres sont faites d'obsidienne tranchante.

CULTE : Les habitants des Contrées du Rêve s'adressent rarement à Hagarg Ryonis, sinon pour la prier de détourner son regard. En de rares occasions, l'impiété ou le vice atteignent de telles proportions qu'ils finissent par déranger les Dieux Anciens. Hagarg Ryonis se lance alors dans une phase d'extermination, jusqu'à ce que les coupables se repentent. Si les Dieux Anciens eux-mêmes sont menacés, Nyarlathotep vient lui-même les protéger.

CARACTÉRISTIQUES : Lorsqu'elle est en mission, Hagarg se déplace sous la forme du Prédateur Tapi. Elle privilégie les embuscades, ce qui lui a valu son titre. Elle peut rétrécir à volonté, jusqu'à atteindre la taille d'un chat domestique ou d'un insecte pour se faufiler dans les moindres fissures et échapper à l'attention de ses proies. Lorsqu'elle passe à l'attaque, elle utilise simultanément les griffes de ses pattes avant et sa morsure. Ses griffes sont recouvertes d'un poison unique de type fort. Si la victime rate un test de CON avec un dé malus, elle tombe dans un sommeil profond pendant 1D6 round. Dans le cas contraire, elle est prise de nausées et obtient un dé malus à chacune de ses compétences physiques pour 1D6 round. En cas d'attaques répétées, la durée et les effets de la nausée sont cumulatifs. Il en va de même pour le sommeil.

Hypnos

Dieu Très Ancien

Hypnos est le dieu du sommeil. Sa nature est donc intrinsèquement liée aux frontières entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Sa religion a disparu depuis la nuit des temps. Certaines entités inhumaines et mystérieuses le prient encore et peuvent faire appel à lui sans transformation intempestive.
Lorsqu'un être humain se distingue dans le domaine d'Hypnos ou parvient à attirer son attention, le Dieu Très Ancien réagit généralement en envoyant un rayon de lumière en pleine nuit. L'âme de la victime (et souvent son corps aussi) est emportée sans ménagement par ce trait lumineux. À mesure qu'il s'élève dans les airs, prisonnier de la lumière, le malheureux

Hagarg ryonis

Prédateur Tapi

FOR	175
CON	160
TAI	165
DEX	175
INT	75
POU	100

Points de vie : 33
Impact : +3D6
Carrure : +4
Points de magie : 20
Mouvement : 15

Combat
Attaques par round : 4
Option de combat rapproché : Elle utilise simultanément les griffes de ses pattes avant et sa morsure. Ses griffes sont recouvertes d'un poison unique de type fort. Si la victime rate un test de CON avec un dé malus, elle tombe dans un sommeil profond pendant 1D6 round. Dans le cas contraire, elle est prise de nausées et obtient un dé malus à chacune de ses compétences physiques pour 1D6 round. En cas d'attaques répétées, la durée et les effets de la nausée sont cumulatifs. Il en va de même pour le sommeil.

- Combat rapproché 90 % (45/18)

Sorts : Tous les sorts de *Contacter une Divinité* pour les Dieux Anciens, plus *Contacter une Divinité / Nyarlathotep*
Protection : 10 points (écailles pointues)
Perte de Santé mentale : Voir Hagarg Ryonis sous la forme du Prédateur Tapi coûte 1/1D10 points de Santé mentale.





Karakal

maître du feu

FOR	175
CON	250
TAI	75
DEX	75
INT	70
POU	150

Points de vie : 33
Impact : +2D6
Carrure : +3
Points de magie : 30
Mouvement : 15

Combat
Attaques par round : 2
- Jet de flammes 90 % (45/18)
  3D6+combustion points de dégâts
- Combat rapproché 95 % (47/18)
  1D3+2D6 points de dégâts

Sorts : Peut invoquer un laquais pour un point de magie, à volonté. Commande à tous les laquais présents. Karakal connaît tous les sorts *Contacter une Divinité* pour les autres Dieux Anciens et *Contacter une Divinité / Nyarlathotep*. En combat, peut émettre un jet de flammes pour un point de magie. En plus des dégâts, le feu enflamme les vêtements et les cheveux de la cible. Peut créer un mur de flammes sur 100 mètres qui cause 2D6 points de dégâts à toute personne qui tenterait de le traverser.

Protection : Peut invoquer la sainteté divine pour 10 points d'armure à volonté. Immunisé à tout dégât de feu ou de froid.

Perte de Santé mentale : Voir Karakal ne coûte pas de points de Santé mentale

subit une transformation destinée à le rendre plus en phase avec les projets incompréhensibles d'Hypnos.
Hypnos doit néanmoins attendre que sa victime s'endorme avant de passer à l'action. En effet, seule une personne endormie se trouve à la fois dans le Monde de l'Éveil et dans les Contrées du Rêve. Il ne peut en revanche rien contre un individu qui ne se trouve que dans un seul des deux domaines (comme le roi Kuranes). Les rêveurs qui visitent les Contrées du Rêve sont particulièrement vulnérables. S'ils venaient à rencontrer Hypnos, ils pourraient être transformés ou emportés dans les airs à tout moment. Voir le *Malleus Monstrorum*, p. 181 (7e édition) pour une description complète d'Hypnos.

Karakal

Dieu Ancien

Décrit au milieu d'un cercle de flammes, Karakal peut allumer des incendies à volonté. Il commande également aux entités connues sous le nom de laquais de Karakal.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Les représentations de Karakal montrent un homme souriant, torse nu et entouré d'une auréole de flammes. Il quitte rarement le hall des Pierres Fluides de Kadath.

CULTE : Karakal est le dieu du feu des Contrées du Rêve. Souvent invoqués par les magiciens, les laquais de Karakal sont ses créatures. C'est la raison pour laquelle ce dieu est très apprécié de ceux qui pratiquent les arts magiques. Les peuples qui vivent à l'ombre des volcans lui rendent également des hommages appuyés. Les temples de Karakal font brûler une flamme éternelle. Les prêtres fixent longuement le feu afin, disent-ils, de déchiffrer la volonté de leur dieu.

CARACTÉRISTIQUES : Lorsqu'il quitte Kadath, ce qui lui arrive rarement, il préfère passer inaperçu. Toutefois, un observateur attentif peut toujours deviner sa présence en voyant, par exemple, un vieux vagabond allumer un feu de camp d'un simple geste. Karakal peut faire jaillir du feu de sa main au prix d'un point de magie. Ce feu ne se contente pas de provoquer des dommages ; il enflamme également les vêtements et les cheveux de la cible. Il peut aussi créer une barrière de flammes immobile pendant plusieurs heures, à raison d'un point de magie pour 9 mètres. Toute personne cherchant à traverser l'un de ces murs de feu encaisse 2D6 points de dégâts.

Lilith

Dieu Ancien

On sait que la plus jeune des Dieux Anciens se déguise souvent pour épouser les [enfants] des hommes, de sorte qu'aux frontières des terres froides où s'élève Kadath, les paysans doivent assumer leur héritage.

H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Lilith se présente sous la forme d'une femme d'une beauté intemporelle et sinistre. Sa peau d'albâtre et ses cheveux d'un noir profond sont connus de tous. Ses yeux ressemblent à des charbons ardents, le pourpre de ses lèvres invite à la luxure, tandis que ses formes ont fait rêver plus d'un homme.

CULTE : Lilith n'a jamais eu de clergé organisé. Les sorciers qui s'essayent à la magie noire ou les personnes intéressées par la procréation, la fertilité ou la magie sexuelle lui adressent leurs prières de manière individuelle.

CARACTÉRISTIQUES : Les individus sensibles au charme féminin sont généralement stupéfaits par la seule présence de cette divinité. En cas de rencontre, ils doivent effectuer un test de POU opposé à celui de Lilith. En cas d'échec, ils ne peuvent que rester bouche bée devant la beauté de la déesse. En revanche, les autres résistent à son charme. Lilith commande à tous ceux qui sont sous son emprise. Ces victimes rivalisent



Lilith

reine de la nuit

FOR	150
CON	265
TAI	45
DEX	100
INT	100
POU	125
APP	125

Points de vie : 31
Impact : +1D6
Carrure : +2
Points de magie : 25
Mouvement : 10

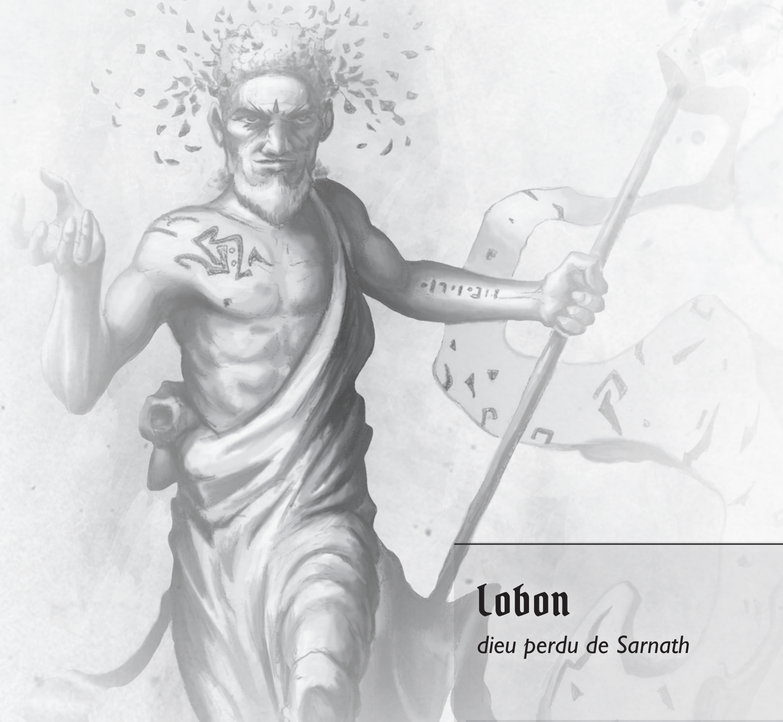
Combat

- Combat rapproché 85 % (42/17)
- Baiser : Lilith peut aussi absorber 1D10 points de magie en embrassant un individu, à condition de remporter un test opposé de POU.

Sorts : Au choix du Gardien

Protection : Peut invoquer la sainteté divine pour 10 points d'armure à volonté. La nuit, Lilith ne peut pas être blessée par les attaques physiques. En journée, les armes fonctionnent normalement. Lilith peut régénérer un point de vie pour chaque point de magie dépensé.

Perte de Santé mentale : Voir Lilith ne coûte pas de points de Santé mentale.



de zèle pour exécuter les ordres de leur maîtresse. L'hypnose perdure jusqu'au départ de Lilith ou jusqu'à ce qu'un test réussi de Psychanalyse rompe le charme. Lilith peut traverser tous les obstacles comme les portes, les murs, etc. Elle rend souvent visite aux hommes endormis. Une fois séduits, ils s'engagent avec elle dans un coït somnambule. Lilith en profite pour absorber 1D10 points de magie. Les victimes se réveillent épuisées, mais sans aucun souvenir des événements. Il lui arrive aussi d'observer des couples en pleine action pendant la nuit. Une fois que les amants s'endorment, Lilith en profite pour subtiliser un peu de semence masculine. Les échantillons récoltés grâce à ses pouvoirs de séduction ou subtilisés sont ensuite utilisés pour créer des monstres ou des créatures difformes qui hantent la nuit. Les enfants de Lilith sont nocturnes par essence. Elle possède donc le pouvoir de commander tous les monstres qui ne sont pas issus du Mythe.
Lilith peut aussi absorber 1D10 points de magie en embrassant un individu, à condition de remporter un test opposé de POU. Elle utilise ces points pour régénérer ses propres réserves. Si la déesse n'a pas besoin de points, ceux-ci sont simplement perdus. En combat, elle utilise ses ongles durs comme des griffes.

Lobon

Dieu Ancien

La lance est le symbole de [Lobon], mais il n'est pas le dieu de la guerre.

Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamland*

Lobon est représenté sous les traits d'un jeune homme barbu et gracieux, aux cheveux bouclés. Il porte une toge de samit blanc et une couronne de lierre. La lance est son symbole. Toutes ses statues le montrent donc avec cette arme à la main.

CULTE : À une époque, Lobon et ses frères Tamash et Zo-Kalar étaient très populaires. Avec la destruction de Sarnath, son culte est devenu plus confidentiel.

CARACTÉRISTIQUES : Lobon n'aime pas les conflits. Lorsque ses suivants ou lui-même sont menacés, il préfère se retirer dans une autre

Lobon

dieu perdu de Sarnath

FOR	225
CON	240
TAI	60
DEX	105
INT	80
POU	110
APP	105

Points de vie : 30
Impact : +3D6
Carrure : +4
Points de magie : 22
Mouvement : 10

Capacité spéciale

Trait de lumière : Il émet des traits de lumière jaune à partir de ses mains.

- Trait de lumière 100 % (50/20)
  Détruit 3D6 points de magie

Sorts : La lance peut absorber les dommages, comme indiqué ci-dessous. Elle peut également fournir quatre points de magie à son possesseur, qui ne peuvent cependant pas être conservés. La lance peut voler dans la direction choisie par son propriétaire et transporter des objets d'une TAI 20 maximum. Lobon peut invoquer n'importe quelle créature originaire des Contrées du Rêve (et qui n'est pas associée à un autre dieu) au coût d'un point de magie pour 5 points de TAI. Il connaît également tous les sorts *Contacter une Divinité* pour les autres Dieux Anciens, ainsi que *Contacter une Divinité / Nyarlathotep*.

Protection : Aucune, mais la lance peut émettre un halo lumineux qui absorbe les dommages à raison d'un point de magie pour trois points de dégâts.

Perte de Santé mentale : Voir Lobon ne coûte pas de points de Santé mentale.

dimension, en compagnie de ceux qui lui sont loyaux. Il ne se bat qu'après avoir constaté que son adversaire est aussi capable de le suivre d'un monde à l'autre. Dans ce cas, il émet des traits de lumière jaune à partir de ses mains. Sa lance n'est pas une arme, mais un symbole. Le sang ou l'ichor de créatures extra-terrestres la rendent impure et lui ôtent ses pouvoirs. Lobon doit alors la nettoyer dans la grande fontaine d'Alth-Zann, à Kadath. Il lui arrive de prêter sa lance à des serviteurs de valeur, parfois même jusqu'à leur mort. La lance est une extension de Lobon. Si le dieu venait à perdre ses pouvoirs ou à être détruit, elle disparaîtrait immédiatement.

Mnomquah

Grand Ancien

Sa tête de lézard et son cou flasque ses pattes griffues et palmées [et] ses étranges organes sensitifs qui se gonflaient et palpitaient sous la membrane qui recouvrait ses orbites vides

Brian Lumley, *La Lune des Rêves*

Mnomquah ressemble à un gigantesque lézard ou à une sorte de dinosaure. Il vit sous la surface de la Lune, dans le lac d'Ubboth.

CULTE : Mnomquah est adoré par les immondes bêtes lunaires et leurs esclaves de Leng. Ses croyants œuvrent à sa libération. Ils attendent de le voir enfin rejoindre sa compagne Oorn, prisonnière des ruines de Sarkomand. Les bêtes lunaires représentent l'essentiel des hauts dignitaires de son culte, mais une petite poignée de Lengites se voient également octroyé l'honneur de servir dans cet ordre.

CARACTÉRISTIQUES : Mnomquah fait partie des quelques Grands Anciens venus de l'espace en même temps que Cthulhu, il y a des millénaires de cela. Il s'est construit un grand sanctuaire souterrain dans le lac Noir d'Ubboth. Lorsque la Lune s'est séparée de la surface de la Terre, Mnomquah et sa demeure ont été emportés avec elle. Les Dieux Très Anciens découvrirent Mnomquah dans sa cachette sous la surface de la Lune et décidèrent de l'y enfermer.

Pour un Grand Ancien, Mnomquah n'est pas particulièrement puissant. Il faut davantage le considérer comme un monstre géant. Il possède une longue langue collante dont il se sert pour frapper ses adversaires à plus d'un kilomètre de distance. Sa gueule est suffisamment large pour engloutir un navire entier.

Mnomquah

le monstre dans la Lune

FOR	500
CON	450
TAI	1000
DEX	90
INT	100
POU	155

Points de vie : 145
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 31
Mouvement : 20 - marche / 18 nage

Combat
Attaques par round : 4
Option de combat rapproché : Il griffe et mord au combat.
Langue :
Il possède une longue langue collante dont il se sert pour frapper ses adversaires à plus d'un kilomètre de distance. Il saisit la cible avec une FOR 150 et la ramène à la gueule le round suivant.
Morsure : réussite automatique si la cible est collée à la langue.

- Langue (Avalé) 80 % (40/16)
- Morsure 50 % (25/10)
- Griffe ou piétinement 75 % (37/15)

Sorts : *Contacter une bête lunaire, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Oorn, Invoquer/Contrôler un shoggoth*
Protection : 10 points (peau). Pour 30 points de magie, Mnomquah peut s'entourer d'une barrière d'énergie qui le rend invulnérable aux attaques physiques. Cette barrière reste en place pour 1D10 heures.
Perte de Santé mentale : 1D3/1D20


© Fantasy Flight Games

N'tse-Kaambl

Dieu Très Ancien

Les prêtres arrivèrent bardés de parchemins et d'amulettes en chantant à la gloire de la déesse N'tse-Kaambl, dont la splendeur a détruit des mondes entiers.

Gary Myers, *Yohk the Necromancer*

N'tse-Kaambl se présente sous la forme d'une belle femme vêtue d'une longue toge flottante et coiffée d'un casque de style grec. Elle porte un grand bouclier et une lance. Le bouclier est marqué du signe des Anciens.

CULTE : N'tse-Kaambl est adorée dans toutes les Contrées du Rêve. Les grands temples possèdent généralement un autel qui lui est dédié. Parmi ses principaux fidèles, on trouve les prêtres aux crânes jaunes de Yuth. Ces prêtres sont les gardiens d'une puissante amulette qu'ils oignent en hommage à leur déesse. On dit que cet artéfact a le pouvoir de protéger ceux qui profanent les biens des Dieux Extérieurs.

CARACTÉRISTIQUES : N'tse-Kaambl est une déesse importante, qui a joué un rôle essentiel dans la guerre contre les Grands Anciens. C'est elle qui a créé le puissant signe des Anciens qui a servi à emprisonner les dieux hideux dans leurs tombeaux. Elle s'oppose activement aux Grands Anciens et aux Autres Dieux à chaque fois que l'occasion se présente. Sa lance n'est pas seulement une arme ; elle peut aussi émettre des rayons d'énergie semblables au sort *Flétrissement*. Chacun de ses rayons lui



coûte un point de magie, mais cause des dégâts égaux au cinquième de son POU actuel. Son bouclier fonctionne comme un signe des Anciens et protège quiconque se trouve derrière.

N'tse-Kaambl n'éprouve aucun sentiment particulier à l'égard de l'humanité. Elle ne se soucie que de la défaite des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Il lui arrive d'aider ceux qui font appel à elle dans leur lutte contre ces dieux méprisables. Toutefois, pour qu'elle intervienne directement, il faut que l'une de ces créatures se manifeste physiquement. Si la menace est suffisamment grande, elle peut rallier les autres Dieux Anciens à sa cause.

N'tse-Kaambl

destructrice de mondes

FOR	350
CON	225
TAI	100
DEX	225
INT	350
POU	500
APP	105

Points de vie : 33
Impact : +5D6
Carrure : +6
Points de magie : 100
Mouvement : 12

Capacité spéciale
Lance : Sa lance n'est pas seulement une arme ; elle peut aussi émettre des rayons d'énergie semblables au sort *Flétrissement*. Chacun de ses rayons lui coûte un point de magie, mais cause des dégâts égaux au cinquième de son POU actuel.
- Lance 100 % (50/20)
  4D6+Impact points de dégâts

Sorts : Tous les sorts *Appeler et Contacter une Divinité* pour les Dieux Anciens et les Dieux Très Anciens. *Signe des Anciens, Œil de Lumière et de Ténèbres*. Comme Nodens, elle peut se soigner en dépensant un point de magie pour un point de vie.

Protection : 25 points (bouclier et casque)

Perte de Santé mentale : Voir N'tse-Kaambl ne coûte pas de points de Santé mentale.

Nath-Horthath

Dieu Ancien

Nath-Horthath, le dieu de Céléphaïs [est] toujours accompagné d'au moins un lion.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Nath-Horthath est représenté sous la forme d'un humain à la peau noire, aux cheveux blonds et aux yeux d'argent, sans pupilles. Il est toujours accompagné d'au moins un lion, qu'il chevauche. Nath-Horthath porte une cotte de mailles en argent de belle facture, sous une toge de soie bleu azur. Il est coiffé d'une couronne en or sertie d'opales noires.

CULTE : Nath-Horthath est le dieu de Céléphaïs, même s'il compte quelques petits temples dans d'autres régions des Contrées du Rêve. Les lions sont sacrés pour lui et ses serviteurs ne sont pas autorisés à leur faire du mal, sauf en cas de danger mortel.

CARACTÉRISTIQUES : Nath-Horthath s'énerve facilement, sauf lorsqu'il s'agit de ses fidèles. Avec eux, il fait preuve d'une patience sans limite. Il lui arrive en revanche de se chamailler avec les autres divinités. Si on le provoque, il combat au minimum pendant cinq rounds, même si le cours de la bataille ne lui est pas très défavorable. Il attaque toujours l'adversaire avec le plus haut POU, laissant ses ennemis moins puissants aux bons soins de ses adorateurs ou de son lion.

Chaque round, Nath-Horthath peut lancer une boule de feu de la taille d'un poing de chaque main. Chaque boule cause 1D10 points de dégâts par point de magie dépensé. Les projectiles touchent à n'importe quelle distance, à moins que la cible ne parvienne à les éviter (Esquiver).

Si Nath-Horthath se lance dans un combat au corps à corps, il peut faire apparaître un marteau de guerre en argent. À l'issue du combat, l'arme disparaît. Il s'agit d'un marteau enchanté.

Nath-Horthath

dieu de Céléphaïs

FOR	300
CON	225
TAI	105
DEX	120
INT	70
POU	100
APP	90

Points de vie : 33
Impact : +4D6
Carrure : +5
Points de magie : 20
Mouvement : 12

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Il peut attaquer au marteau.
Boule de feu : Chaque round, Nath-Horthath peut lancer une boule de feu de la taille d'un poing de chaque main. Chaque boule cause 1D10 points de dégâts par point de magie dépensé.
- Boule de feu 100 % (50/20)
  1D10 points de dégâts par point de magie
- Combat rapproché 90 % (45/18)
  3D6+Impact points de dégâts

Sorts : Pour un point de magie, Nath-Horthath peut faire apparaître un dragon à ses côtés. Il connaît tous les sorts pour *Contacter les Dieux Anciens* et *Contacter une Divinité / Nyarlathotep*.

Protection : La cotte de mailles de Nath-Horthath le protège de 15 points de dégâts. En outre, elle double ses points de magie lorsqu'il doit se défendre contre des sorts offensifs.

Perte de Santé mentale : Voir Nath-Horthath ne coûte pas de points de Santé mentale.



LA NUIT

peur primale

FOR	425
CON	225
TAI	400
DEX	100
INT	125
POU	250

Points de vie : 65
Impact : +8D6
Carrure : +9
Points de magie : 50
Mouvement : 12

Capacité spéciale

Tentacule : La Nuit peut étendre des pseudopodes de ténèbres pour écraser ou capturer ses victimes. Quiconque se retrouve ainsi pris au piège doit effectuer un test opposé de POU à celui de la Nuit à chaque round ou perdre 1D10x5 POU.

Les dégâts sont de 1D10+Impact points de dégâts.

Sorts : Tous les sorts pour *Appeler* ou *Contacter les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Instiller la Peur*

Protection : Aucune. Toutefois, si les points de vie de la Nuit sont réduits à 0, il se dissout dans la horde dont il est issu et ne peut se reformer avant la nuit suivante.

Perte de Santé mentale : 1D6/1D20

Nodens

Dieu Très Ancien

S'il se rend sur Terre de temps à autre, le vénérable Nodens reste plus puissant dans les Contrées du Rêve. Il y exerce un contrôle total sur sa horde de maigres bêtes de la nuit. Il lui arrive d'aider des humains confrontés à Nyarlathotep. Pour une description complète de Nodens, voir p. 129 du *Malleus Monstrorum V7*.

Nuit

Dieu Extérieur

Il y a bien longtemps, Thish conduisit son zèbre affamé à travers les terres rocailleuses et arides qui marquent la limite orientale du monde. En regardant au-dessous de lui, il vit la Nuit qui s'agitait méchamment, comme une mare visqueuse au beau milieu du pays de Mhor.

Gary Myers, *Xiurhn*

La Nuit est l'incarnation de cette peur ancestrale du noir qui rampe dans le cœur de tous les hommes. Il réside dans la Vallée-Qui-Est-la-Nuit, au-delà de la frontière orientale du monde. Chaque nuit, il envoie ses ombres à la poursuite du soleil, lorsque celui-ci disparaît à l'horizon.

CULTE : La Nuit n'a pas de religion organisée, mais il est parfois invoqué par les adorateurs de Nyarlathotep.

CARACTÉRISTIQUES : La Nuit ressemble à une grande mare de ténèbres qui s'agite mollement au bord de la vallée qu'il habite pendant le jour. Cette flaque se compose en réalité d'un nombre incalculable de membres de la horde de la Nuit. Chaque nuit, quand le soleil se couche, la horde s'élève dans la vallée et traverse les Contrées du Rêve pour répandre l'influence de la Nuit.

Si un nombre suffisant de membres de la horde parvient à se rassembler au même endroit, ils fusionnent et la Nuit se manifeste physiquement. Pour ce faire, il faut que les créatures totalisent au moins 1000 points de POU. Comme sa horde, la Nuit ne peut se manifester au-delà des confins de sa vallée qu'à la nuit tombée et jusqu'au lever du jour. La Nuit n'est apparu qu'une fois de cette manière, pour venir dévorer les âmes des habitants de la cité de Zulan-Thek.

La Nuit est souvent associé à la forme de Nyarlathotep baptisée l'Habitué des Ténèbres. Peut-être ce dernier est-il la créature appelée Peur qui avait accompagné la Nuit pour détruire Zulan-Thek.

La Nuit peut étendre des pseudopodes de ténèbres pour écraser ou capturer ses victimes. Quiconque se retrouve ainsi pris au piège doit effectuer un test opposé de POU à celui de la Nuit à chaque round ou perdre 1D10x5 POU. Un individu dont le POU tombe à 0 décède.

Nyarlathotep

Dieu Extérieur

Nyarlathotep est bien connu dans les Contrées du Rêve, à défaut d'être adoré. Les bêtes lunaires et d'autres créatures maléfiques servent les Dieux Extérieurs dans l'espoir de gagner ses faveurs. Voir p. 200 du *Malleus Monstrorum V7.*

Oorn

Grand Ancien

Les yeux apparurent en premier il y en avait une douzaine, circulaires, brillants et fixes, grands comme des assiettes, qui regardaient dans toutes les directions à la fois depuis un corps à moitié invisible, à moitié indiscernable.

Brian Lumley, *La Lune des Rêves*

Oorn, la compagne de Mnomquah, ressemble à un mollusque géant. Elle vit dans les ruines de Sarkomand. Elle possède dix énormes tentacules translucides. Oorn se déplace à l'aide de gros cils roses, comme les branches d'une étoile de mer.

CULTE : Oorn est principalement adorée par les bêtes lunaires et leurs esclaves de Leng. Bien qu'elle soit plus puissante que son compagnon, les prêtres la considèrent comme sa subordonnée. Oorn ne compte qu'un seul temple, dans les ruines qui entourent son puits à Sarkomand. Comme pour Mnomquah, les bêtes lunaires constituent le gros de la hiérarchie religieuse, épaulées par quelques acolytes Lengites.

CARACTÉRISTIQUES : Oorn est une déesse discrète. Elle attend patiemment le jour où elle pourra retrouver son compagnon. Elle accepte les sacrifices offerts par les bêtes lunaires et leurs esclaves. En retour, elle s'abstient de dévorer les fidèles qui s'approchent de sa tanière. Oorn peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle

créature dans un rayon de 90 mètres. Elle peut lancer le sort *Domination* sur n'importe quel individu avec lequel elle dialogue par ce moyen. C'est ainsi qu'elle attire ses proies près de son repaire. Les tentacules d'Oorn possèdent des ouvertures semblables à des bouches à leur extrémité, qui leur servent à cracher un enzyme digestif de couleur verdâtre. Ce fluide lui permet de réduire ses victimes à l'état liquide, avant de les aspirer à l'aide de ses tentacules. Oorn peut aussi utiliser ses tentacules pour attraper ou écraser un adversaire.



Oorn

compagne de Mnomquah

FOR	200
CON	300
TAI	450
DEX	75
INT	200
POU	150

Points de vie : 75
Impact : +7D6
Carrure : +8
Points de magie : 30
Mouvement : 1 - sur terre / 3 - sous l'eau

Combat
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Cette créature attaque avec ses tentacules.

Les tentacules : Ils possèdent des ouvertures semblables à des bouches à leur extrémité, qui leur servent à cracher un enzyme digestif de couleur verdâtre.

Liquide digestif : Ce fluide lui permet de réduire ses victimes à l'état liquide, avant de les aspirer à l'aide de ses tentacules. Oorn peut aussi utiliser ses tentacules pour attraper ou écraser un adversaire.

- Tentacule 40 % (20/8)
  2D6+7D6 points de dégâts
- Jet de liquide digestif 60 % (30/12)
  5D6 points de dégâts

Sorts : *Contacter un homme de Leng, Contacter une Divinité / Mnomquah, Contacter une bête lunaire, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Domination*

Protection : La coquille d'Oorn, lorsqu'elle se referme, vaut 19 points d'armure.

Perte de Santé mentale : 1D3/1D20



Oukranos

dieu fluvial

FOR	1000
CON	1500
TAI	2500
DEX	15
INT	375
POU	300

Points de vie : 400
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 60
Mouvement : partout le long du fleuve

Capacité spéciale
- Noyer 100 % (50/20)
  Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*
- Destruction de navire Naufrage 100 % (50/20)

Sorts : *Lame de Fond*, contrôle le climat dans la vallée

Protection : Aucune, mais régénère 20 points de vie par round. Seul un barrage à proximité de sa source peut l'affecter. Si le fleuve devait se tarir un jour, Oukranos cesserait d'exister.

Perte de Santé mentale : Voir Oukranos ne coûte pas de points de Santé mentale



Robigus

dieu des champignons

FOR	150
CON	105
TAI	75
DEX	100
INT	75
POU	100
APP	90

Points de vie : 18
Impact : +2D6
Carrure : +3
Points de magie : 20
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 2
• Combat rapproché 100 % (50/20)

Sorts : Robigus peut paralyser n'importe quel mortel en le fixant, même si celui-ci essaye d'éviter son regard. Il peut transformer tout mortel en champignon de taille humaine de son choix. Ses points de magie doivent cependant surpasser ceux de sa victime. Il peut en outre faire pourrir les récoltes d'un simple regard, à volonté. Il connaît en outre tout sort que le Gardien juge utile.

Protection : La peau de Robigus vaut 6 points d'armure.

Perte de Santé mentale : Voir Robigus ne coûte pas de points de Santé mentale.

Oukranos

Divinité inférieure des Contrées du Rêve

Ce temple charmant dans lequel le roi d'Ilek-Vad se rend une fois par an dans son palanquin doré pour prier Oukranos, qui chantait pour lui dans sa jeunesse, à l'époque où il vivait dans un cottage sur les rives du fleuve.

H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Le dieu éponyme du fleuve Oukranos est une divinité bienveillante qui se consacre au bonheur et au soin. Il apparaît parfois à ceux qui s'adressent à lui dans ses eaux. Il arbore le visage d'un vieil homme sympathique au regard enjoué. Sa voix évoque le bruit de l'eau qui glisse sur des rochers. Grâce à son influence, les voyageurs ne peuvent s'empêcher d'éprouver le sentiment que le soleil brille un peu plus fort dans son royaume.

CULTE : La religion d'Oukranos n'est pas très répandue, même dans son propre royaume. La plus grande congrégation se trouve au temple de jaspe de Kiran, où un petit groupe de prêtres chante ses louanges et entretient ses sanctuaires. Une seule autre personne est autorisée à pénétrer dans le temple : le roi d'Ilek-Vad, qui vient rendre hommage au dieu de son enfance une fois par an.

CARACTÉRISTIQUES : Oukranos s'occupe de sa vallée. Les saisons y sont toujours douces et le climat tempéré. Ceux qui pénètrent dans son royaume ressentent une impression de bien-être. Toute personne qui y séjourne pendant un mois récupère 1D6 points de SAN. Ceux qui s'endorment en entendant les eaux du fleuve sont protégés contre les sorts *Projection Onirique.*

Oukranos doit ses statistiques élevées au fait qu'il incarne la totalité du fleuve. Le courant qui forge les paysages est sa force. La longueur du cours d'eau représente sa taille. En revanche, Oukranos est incapable de se manifester au-delà des rives de son fleuve. Il peut faire sentir sa volonté dans toute la vallée, mais il ne possède pas de forme anthropomorphique qui lui permettrait de combattre les autres dieux. Il peut noyer ceux qui pénètrent dans ses eaux ou briser les navires qui voguent à sa surface, mais uniquement pour contrecarrer des plans maléfiques. Les galères noires ne s'aventurent jamais sur le fleuve Oukranos.

Robigus

Dieu Ancien

Il savait que les Dieux Anciens n'étaient pas inaccessibles au pouvoir d'un mortel et il espérait que les Autres Dieux et le Chaos Rampant Nyarlathotep ne viendraient pas à leur secours au moment décisif, comme ils l'avaient fait si souvent par le passé, lorsque les hommes étaient partis à la rencontre des dieux de la Terre dans leur demeure ou sur leurs montagnes.

H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Robigus est représenté sous les traits d'un homme élégant et bien proportionné, assis sur un trône de champignons blancs. Un cheval et un loup se tiennent à ses côtés, tandis qu'un petit pic-vert est posé sur son épaule. Robigus était le dieu de la rouille chez les Romains. Il vit dans la forêt de champignons des Contrées du Rêve, entouré de champignons géants qui produisent parfois une mélodie étrange, au gré des oscillations de leurs chapeaux. D'autres dansent en l'honneur de leur seigneur.

CULTE : Les fermiers font parfois des sacrifices à Robigus afin de protéger leurs récoltes. Il est en revanche très populaire dans la forêt de champignons du Monde souterrain, où les gobelins lui rendent de fréquents hommages.

CARACTÉRISTIQUES : Robigus reçoit volontiers les visiteurs qui se présentent à sa cour fongique. Le Dieu Ancien s'attend à ce que ses invités participent à ses festivités. S'ils refusent ou l'offensent de quelque manière que ce soit, il les transforme en champignons dansants d'un geste de la main. Les cibles de cette transformation peuvent tenter de résister au POU de Robigus en le comparant au leur. Toute personne tentant de quitter la cour de Robigus après avoir été invité se trouve pétrifié par l'œil du Dieu Ancien et incapable de bouger. Robigus peut paralyser une personne par round.

Les rêveurs changés en champignons restent dans cet état jusqu'à leur libération. Celle-ci intervient après avoir amené les points de vie du Dieu Ancien à 0, en négociant ou en lui demandant une faveur. De retour dans le Monde de l'Éveil, les personnes changées en champignons souffrent d'un effet secondaire mineur. Quelques jours plus tard, une infestation se produit dans la maison du malheureux : champignons sur les tapis, moisissures dans les lavabos, etc. Ces espèces sont parfaitement ordinaires et inoffensives, mais leur

croissance éclair peut provoquer quelques désagréments. L'assaut mycologique se poursuit jusqu'à ce que l'investigateur ait fait traiter son appartement au fongicide par un professionnel.
Robigus se révèle un hôte affable pour ceux qui le respectent. Il répond volontiers aux questions sur les Contrées du Rêve et n'hésite pas à rendre quelques services, pour peu que ses hôtes lui paraissent sympathiques.

Sthood

le dieu de la statue

FOR	-
CON	500
TAI	80
DEX	250
INT	150
POU	150

Points de vie : 58
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 30
Mouvement : 0

Capacité spéciale
Engloutir : Si Sthood venait à être réveillé, il pourrait être replongé dans le sommeil en apaisant son appétit sans limite pour les sacrifices humains. Dans ce cas, il dévore sa victime d'un trait. Ce sacrifice doit être réalisé au plus vite suite au réveil de Sthood, sous peine de le voir réaliser un nouveau miracle. Sa nature est laissée à l'appréciation du Gardien, mais les prêtres de Sthood ne ménagent pas leurs efforts pour empêcher un tel événement. Si un investigateur choisit de se sacrifier, il doit réussir test opposé de POU contre le POU de Sthood à chaque round ou perdre 1D10 points de vie.

Sorts : Peut réaliser des miracles.
Protection : Lorsqu'il est éveillé, Sthood est insensible aux attaques physiques et ne peut être blessé que par la magie. Lorsqu'il dort, il est facile de briser sa statue.
Perte de Santé mentale : Voir Sthood endormi ne coûte pas de points de Santé mentale ; voir Sthood éveillé coûte 1D6/1D20 points de Santé mentale.

Sthood

Grand Ancien

Sthood était trop horrible pour être prié par les hommes. Sa prêtrise a été créée dans le seul but de les décourager de lui adresser leurs prières, de crainte qu'il ne se réveille et accomplisse un miracle.

Gary Myers, *The Maker of Gods*

Sthood ressemble à un oignon aveugle doté d'une bouche bardée de cornes de chair. Ses statues, au demeurant fort rares, sont toujours sculptées en grès.

CULTE : Le seul temple connu de Sthood se trouve dans la ville de Nithy-Vash. La seule fonction des prêtres est d'empêcher les gens d'adresser leurs prières au Grand Ancien. Sa statue se trouve sur un haut piédestal, sur lequel la légende veut qu'elle repose depuis cinq millions d'années, bien avant que les hommes ne construisent le temple qui l'entoure aujourd'hui. Les lieux sont constamment gardés par un prêtre, qui doit s'assurer que personne ne vient y prier. Des prêtres itinérants de Sthood parcourent les Contrées du Rêve à la recherche d'autres statues. Eux aussi doivent veiller à ce que personne ne prie le dieu.

CARACTÉRISTIQUES : Depuis la nuit des temps, Sthood dort sur son piédestal, en attendant d'être réveillé par des prières. Cet événement ne s'est produit qu'à trois reprises et, à chaque fois, Sthood a accompli un miracle avant de retourner à son sommeil. Il ne reste aucune trace des deux premiers ; la création de l'humanité serait le troisième.

Si Sthood venait à être réveillé, il pourrait être replongé dans le sommeil en apaisant son appétit sans limite pour les sacrifices humains. Dans ce cas, il dévore sa victime d'un trait. Ce sacrifice doit être réalisé au plus vite suite au réveil de Sthood, sous peine de le voir réaliser un nouveau miracle. Sa nature est laissée à l'appréciation du Gardien, mais les prêtres de Sthood ne ménagent pas leurs efforts pour empêcher un tel événement. Si un investigateur choisit de se sacrifier, il doit réussir un test opposé de POU contre le POU de Sthood à chaque round ou perdre 1D10 points de vie. Une victime suffit à satisfaire Sthood. Toutefois, tous ceux qui tenteraient d'interrompre la cérémonie pourraient se retrouver au menu. Après un tel festin, Sthood se replongera dans le sommeil, jusqu'à la prochaine fois.
La statue posée au sommet du piédestal n'est pas qu'une simple représentation ; elle contient l'âme du dieu lui-même. Si la sculpture venait à être brisée, l'âme de Sthood serait libérée. Elle s'envolerait alors vers le vide de l'espace pour ravager le cosmos. Si un tel événement devait se produire, les prêtres de Sthood tenteraient d'enfermer l'âme du Grand Ancien dans un corps vivant, jusqu'à ce qu'une nouvelle statue capable d'accueillir leur dieu soit réalisée. Le propriétaire du corps hôte mourrait instantanément et son âme serait à jamais perdue dans les ténèbres. Bien entendu, Sthood serait furieux. Si les points de vie de Sthood étaient réduits à 0, sa statue se briserait et son âme s'échapperait. Il en irait de même dans le cas où le corps d'accueil de Sthood subirait le même sort.



TAMASH

dieu des illusions

FOR	175
CON	200
TAI	50
DEX	105
INT	85
POU	200
APP	100

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Points de magie moy. : 40
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat : Il attaque au bâton.

- Combat rapproché 85 % (42/17)
  1D8+Impact points de dégâts

Sorts : Pouvoirs d'illusion, connaît tous les sorts de type *Contacter une Divinité des autres Dieux Anciens, Contacter une Divinité / Nyarlathotep*. Connaît tous les sorts des Contrées du Rêve autres qu'*Invoquer, Contrôler, Contacter* et *Appeler*.
Protection : Peut invoquer la sainteté divine pour 10 points d'armure.
Perte de Santé mentale : Voir Tamash ne coûte pas de points de Santé mentale.

Tamash

Dieu Ancien

Tamash est le maître des illusions. Il peut créer des apparitions et des hallucinations extrêmement précises.

Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*

Les statues de Tamash montrent un homme à la peau d'argent, aux cheveux et à la barbe d'un noir profond. Trapu, il porte une toge taillée dans une étoffe dorée et un bâton de lapis-lazuli. Tamash est coiffé d'une couronne de laurier.

CULTE : Comme ceux de Zo-Kalar et Lobon, le culte de Tamash a perdu de sa force suite à la destruction de Sarnath. Il reste cependant assez populaire, du fait de son statut de protecteur des magiciens.

CARACTÉRISTIQUES : Tamash est le maître des illusions. Il peut créer et maintenir une ou plusieurs illusions dans un volume inférieur à quatre kilomètres cube. Ces images se dissipent au toucher. Il peut créer des illusions causant des pertes de Santé mentale (une image d'Azathoth, par exemple). Dans ce cas, on considère que la victime réussit automatiquement son jet de SAN.

Yibb-Tstll

Dieu Extérieur

Il y a des millions d'années, Yibb-Tstll foulait notre Terre, mais il est désormais piégé dans les Contrées du Rêve. Son regard traverse le temps et l'espace à mesure qu'il tourne lentement sur lui-même au centre de sa clairière, dans la jungle de Kled. Une multitude de maigres bêtes de la nuit se presse sous ses capes bouffantes pour tenter de se nourrir au sein de Yibb-Tstll. Pour de plus amples informations, voir p. 254 du *Malleus Monstrorum V7*.

Yop

Divinité inférieure des Contrées du Rêve

Yah-Vho, qui avait fait bien des dieux, priait uniquement Yop, une petite idole qu'il avait façonnée à son image dans un morceau de diorite.

Gary Myers, *The Maker of Gods*

Yop est la divinité personnelle de Yah-Vho, le célèbre sculpteur d'idoles de Nithy-Vash. Il a créé Yop à partir d'un petit morceau de diorite, afin de rendre un hommage appuyé à sa propre personne.

CULTE : Yop est adoré par une seule personne, Yah-Vho.

CARACTÉRISTIQUES : Yop est un dieu discret. Il accepte les offrandes de Yah-Vho et, en retour, il lui accorde le don de sculpter des idoles d'une beauté inégalée dans les Contrées du Rêve. La proximité entre son unique adorateur et les autres dieux ne dérange pas Yop outre mesure car il sait que sans Yah-Vho, il n'aurait jamais existé.
Si Yah-Vho venait à mourir, Yop continuerait à exister. Il attendrait patiemment que quelqu'un d'autre lui adresse ses prières. Il deviendrait alors le dieu personnel de la première personne qui lui sacrifierait 20 points de POU.

YOP

dieu de Yah-Vho

FOR	-
CON	50
TAI	15
DEX	-
INT	75
POU	100

Points de vie : 7
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 20
Mouvement : N/A

Sorts : Ajoutez son POU à la compétence de Yah-Vho lorsqu'il crée une nouvelle idole.
Protection : 3 points (diorite)
Perte de Santé mentale : Voir Yop ne coûte pas de points de Santé mentale.

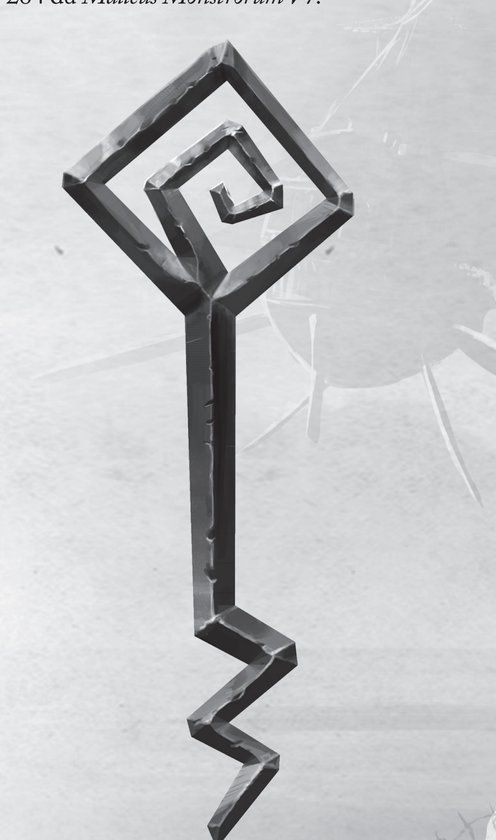
Zo-Kalar

Dieu Ancien

Zo-Kalar est considéré comme le dieu de la naissance et de la mort.

Petersen, *Codex de l'Innommable*

Pour de plus amples informations, voir p. 264 du *Malleus Monstrorum V7*.



LE GRIMOIRE DES CONTRÉES DU RÊVE

Artéfacts magiques, ouvrages et sorts des Contrées du Rêve

Le pays des rêves est un lieu où le merveilleux et la magie sont monnaie courante. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que de nombreux artéfacts et grimoires soient originaires de ce royaume. Ces objets se trouvent généralement dans les Contrées du Rêve, mais un Gardien audacieux peut très bien décider de les placer dans le monde éveillé, sous la forme de trésors rares et puissants. Les articles présentés ici ne représentent qu'une infime fraction des innombrables merveilles qui existent par-delà les frontières du sommeil.

On trouve également de nombreux sorts exclusifs aux Contrées du Rêve, impossibles à lancer dans le monde éveillé. Ces sortilèges font l'objet d'une description détaillée ci-après.

Artéfacts magiques

Chacun des objets présentés ici est unique. Il n'en existe qu'un seul exemplaire dans toutes les Contrées du Rêve. Les artéfacts oniriques répondent généralement à cette règle car ils sont l'œuvre de dieux ou de puissants sorciers. Considérez ces articles comme des exemples qui vous permettront de concevoir à votre tour vos propres objets magiques.

AMULETTE DE N'TSE-KAAMBL : Cette amulette est conservée par les prêtres aux crânes jaunes de Yuth, qui l'oignent au nom de leur déesse, N'tse-Kaambl. Elle est particulièrement utile pour tous ceux qui projettent de profaner les biens des Autres Dieux. Ce petit pendentif de bronze est orné d'un portrait de la déesse. Toute personne qui porte cet objet sur elle ne peut être touchée directement par les Grands Anciens, les Dieux Extérieurs et leurs laquais. Les prêtres de Yuth y tiennent comme à la prunelle de leurs yeux. Même en cas de vol, ils peuvent la rappeler à eux, où qu'elle se trouve dans les Contrées du Rêve.

FABULEUSE BALLE D'ARGENT : Cet objet se présente sous la forme d'une balle d'argent dépoli, de la taille d'une grosse bille. Trois glyphes ont été forgés à sa surface. Chacun de ces symboles permet au propriétaire de la balle de lancer un sort. Le premier donne accès au sortilège *Suggestion Mentale* ; le second au *Voyage trans-dimensionnel*. Ces deux sorts sont détaillés dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Le dernier glyphe permet de *Contacter une Divinité choisie au hasard*. À chaque utilisation, un dieu différent répond. Le propriétaire de la fabuleuse balle d'argent doit s'acquitter des coûts en Santé mentale, POU, points de magie ou autres associés à chacun des sorts.

MASQUE DORÉ : On raconte que ce masque possède des propriétés qui intéressent les philosophes. Il repose sur le visage d'une momie dans la boutique de Getech, à Nithy-Vash. Cet artéfact n'a été utilisé que quatre fois en tout. On ne sait rien de ce qu'il est advenu de ses trois premiers propriétaires. Le quatrième était un poète qui s'est débarrassé du masque dans une ruelle de Céléphaïs avant de se trancher les veines. Après chaque utilisation, le masque retourne automatiquement sur le visage de son gardien. Toute personne qui le place sur son propre visage sera assaillie d'étranges visions tirées du passé de la Terre. Cette personne gagne immédiatement 1D100 points de Mythe de Cthulhu et subit les conséquences de cette augmentation. Le masque n'offre ses pouvoirs qu'à un seul individu avant de retourner à l'Occupant de la Boîte.

TRIPLES CUBES DE DIORITE DE GOLTHOTH : Les six faces de ces petits cubes de diorite sont toutes gravées. Sur cinq d'entre elles, on peut voir d'étranges inscriptions rédigées dans un langage inconnu ; la sixième porte une étoile à cinq branches. Placés au sol en triangle, ils forment le Signe des Anciens. La taille du signe est déterminée par la taille du triangle que constituent les cubes. Si l'un des cubes est ôté, le Signe des Anciens est brisé.

Grimoires

Les livres présentés ici sont principalement d'origine humaine. Néanmoins, les goules, les bêtes lunaires, les hommes de Leng, les ghasts et les gugs ont formé leurs propres sociétés dans les Contrées du Rêve. Il y a fort à parier que ces communautés ont produit leurs lots d'écrits. Ces travaux constituent certainement d'excellentes sources pour les curieux en quête de sorts ou d'informations sur le Mythe.

ANNALES DE LENG : Illustrations réalisées par un artiste Lengite inconnu. Il s'agit d'une série de peintures murales réalisées à l'intérieur du monastère de pierre de Leng. On y découvre des scènes extraites de l'histoire de la civilisation des hommes de Leng dans sa quasi-totalité.

Perte de Santé mentale : 1/1D4 points de Santé mentale

Gain de mythe 0/+1 %

Mythe de Cthulhu : 3 %

Savoir ès Rêves : +5 %

Étude : 18 semaines

Sorts : aucun

CYLINDRES DE BRIQUE DE KADATHERON : Rédigé dans la langue des Contrées du Rêve, par un scribe de Kadatheron anonyme. Il s'agit d'une série de sept cylindres en forme de briques gravés à Kadatheron. La plus grande partie de l'histoire du pays de Mnar et de la cité d'Ib se trouve gravée à leur surface.

Perte de Santé mentale : 1/1D4 points de Santé mentale

Gain de mythe : +1/+2 %

Mythe de Cthulhu : 15 %

Savoir ès Rêves : +5 %

Étude : 6 semaines

Sorts : *Concocter le Breuvage de l'Espace*

ÉCRITS DE KLEK : Rédigé dans la langue des Contrées du Rêve, par Klek. Ce livre est le complément du *Livre de Dzyan*. Yohk le nécromancien de Vornai a obtenu un exemplaire de cet ouvrage auprès des goules de Leng.

Perte de Santé mentale : 1D3/1D6

Gain de mythe : +2/+5 %

Mythe de Cthulhu : 21 %

Savoir ès Rêves : +1 %

Étude : 6 semaines

Sorts : *Contacter Bokrug, Voyage transdimensionnel*

INSCRIPTION DE 'YGIROTH : Rédigé en aklo, par les scribes primitifs de 'Ygiroth. Cette longue inscription réalisée sur les murs du temple souterrain de 'Ygiroth contient un sort puissant, qui pourrait faire de celui qui le lance le maître des Contrées du Rêve, voire du monde éveillé. L'inscription ne contient qu'un seul sortilège, dont les détails sont laissés à l'appréciation du Gardien en fonction des besoins de sa campagne.

Perte de Santé mentale : 1D8/2D8 points de Santé mentale

Gain de mythe : +3/+7 %

Mythe de Cthulhu : 30 %

Savoir ès Rêves : +2 %

Étude : 18 semaines

Sorts : contient un sort d'une immense puissance.

LIVRE DE BARZAI : Rédigé dans la langue des Contrées du Rêve, par Barzai. Ce livre rassemble toutes les connaissances accumulées par Barzai le Sage au sujet des Grands Anciens. Il s'agit en fait d'une collection de notes manuscrites. L'unique exemplaire est détenu par Atal d'Ulthar.

Perte de Santé mentale : 1/1D3 points de Santé mentale

Gain de mythe : 0/+1 %

Mythe de Cthulhu : 3 %

Savoir ès Rêves : +2 %

Étude : 8 semaines

Sorts : uniquement des sorts de *Contacter* ou *Appeler une Divinité* choisis par le Gardien.

LIVRE DES PIERRES NOIRES : Rédigé dans la langue des bêtes lunaires, par un auteur inconnu. Ces plaques de pierre noire sont reliées entre elles par des câbles épais de façon à former un livre rudimentaire. L'ouvrage se compose d'une série de symboles semblables à des hiéroglyphes, qui constituent la langue des bêtes lunaires. Un disque de verre incurvé est attaché au livre. Avec sa poignée en forme de bâton, l'objet évoque une loupe. Si quelqu'un consulte le livre à travers cet outil, il pourra déchiffrer les symboles comme si le texte était rédigé dans sa langue maternelle. Les plaques noires traitent du culte de Nyarlathotep avec une grande précision. Elles évoquent également les techniques les plus efficaces pour torturer des individus de dix-sept races différentes, y compris les humains (curieusement, les goules et les humains sont considérés comme appartenant à la même espèce).

Perte de Santé mentale : 1D4/1D10

Gain de mythe : +2/+4 %

Mythe de Cthulhu : 18 %

Savoir ès Rêves : +10 %

Étude : 17 semaines

Sorts : *Contacter Nyarlathotep, Malédiction des Ténèbres* et quatre autres sorts des Contrées du Rêve choisis par le Gardien.

QUATRIÈME LIVRE DE D'HARSIS : Rédigé dans une ancienne langue des Contrées du Rêve. Ce livre relié de cuir possède des pages faites à partir de la peau de dragons et de sphinx. Il est rédigé dans un langage ancien propre aux Contrées du Rêve, dont Atal est le seul à avoir percé les mystères. L'encre brille d'une pâle lueur bleue, avec une intensité qui n'est pas sans rappeler celle d'une luciole. Écrit par D'harsis, l'un des plus grands mages de l'histoire des Contrées du Rêve, le livre rassemble des connaissances importantes sur l'histoire des Contrées du Rêve.

Perte de Santé mentale : aucune

Gain de mythe : 0/+2 %

Mythe de Cthulhu : 6 %

Connaissance de rêves : +10 %

Étude : 51 semaines

Sorts : *Concocter le Breuvage de l'Espace, Ériger la Barrière de Naach-Tith, Portail d'Oniromancie, Malédiction du Dieu Fleuve.*

SYNARCHOBIBLARON : Rédigé dans toutes les langues, par un sorcier inconnu. Au premier regard, cet ouvrage ressemble à n'importe quel livre relié de cuir. Pourtant, son impression et sa reliure n'ont rien d'ordinaire. Il s'agit d'une construction magique : d'une illusion auto-réalisatrice, pour être précis. Le texte n'est écrit dans aucune langue, mais tous ceux qui le consultent ont l'impression de lire couramment.

La nature exacte du contenu du Synarchobiblaron dépend de la personne qui le lit. Quoi qu'il en soit, il ne fait aucun doute qu'il est beaucoup plus précieux qu'on ne le supposerait au premier abord.

Perte de Santé mentale : 1D3/1D10 points de Santé mentale

Gain de mythe : +2/+6 %

Mythe de Cthulu : 24 %

Savoir ès Rêves : 0 %

Étude : 70 semaines

Sorts : *Contacter Nodens, Contacter une Goule, Signe des Anciens, Lentilles de Leng, Suggestion Mentale, Cauchemar.*

TESTAMENT DE LOTHRON : Rédigé dans la langue des Contrées du Rêve, par Atal. Ce parchemin a été écrit de mémoire par Atal d'Ulthar. Il reprend le récit fait par Lothron le nécromancien dans la ville en ruines de 'Ygiroth. Atal a couché ces paroles sur le papier dans l'espoir de parvenir à oublier les terribles secrets qu'elles contiennent. Il cacha ensuite le parchemin de façon à ce que personne ne puisse le trouver, craignant que ce savoir ne se répande.

Perte de Santé mentale : 1D4/1D8

Gain de mythe : +1/+4 %

Mythe de Cthulhu : 15 %

Savoir ès Rêves : +2 %

Étude : 26 semaines

Le livre ne contient pas de sorts à proprement parler, mais un test d'INT indique que le lecteur a deviné l'emplacement de l'*Inscription d''Ygiroth*, décrite ci-après.

Sorts

Les Contrées du Rêve sont plus sensibles à la magie que le monde éveillé. Il existe donc de nombreux sorts propres à ce monde, inutilisables dans notre réalité. Les règles d'utilisation de la magie sont identiques à celles décrites dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*. À moins que la description du sort ne fasse mention du contraire, aucun sort des Contrées du Rêve n'a d'effet sur le monde éveillé. Les sorts présentés ci-dessous ont été classés par catégories standard.

Invoquer/Contrôler (nouveaux)

INVOQUER/CONTRÔLER UN BLUPE : peut être lancé n'importe où.

INVOQUER/CONTRÔLER UN ENFANT D'ATLACH-NACHA : Ce sort est identique à celui décrit dans *L'Appel de Cthulhu*, mais fonctionne légèrement différemment dans les Contrées du Rêve : il invoque/contrôle une araignée de Leng. Pour fonctionner, il doit être lancé à proximité des vallées où résident ces créatures. Les prérequis pour lancer ce sort restent inchangés. Utiliser la description des araignées de Leng dans le bestiaire de cet ouvrage pour déterminer les statistiques des créatures invoquées.

INVOQUER/CONTRÔLER UN EFT-LAMPE : peut uniquement être lancé à la lumière des étoiles.

INVOQUER/CONTRÔLER UN LAQUAIS DE KARAKAL : peut être lancé n'importe où.

INVOQUER/CONTRÔLER UNE OMBRE : peut être lancé uniquement dans l'obscurité totale.

Contacter une race (nouveaux)

CONTACTER UNE BÊTE LUNAIRE : Ce sort coûte 3 points de magie et doit être lancé dans une zone fréquentée par les bêtes lunaires. Les bêtes lunaires envoient généralement un ou plusieurs serviteurs semi-humains à la rencontre de l'invocateur.

Contacter une divinité (nouveaux)

CONTACTER BOKRUG : Ce sort doit être lancé dans un marécage ou un lac, ou à proximité. Bokrug répond uniquement si ses intérêts personnels sont en jeu.

CONTACTER LOBON : peut être lancé n'importe où. Lobon n'apparaît qu'une fois que le lanceur est seul.

CONTACTER NATH-HORTHATH : doit être lancé dans la nature. Nath-Horthath envoie un lion comme messager.

CONTACTER TAMASH : peut être lancé n'importe où. Tamash n'apparaît qu'une fois que le lanceur est seul.

CONTACTER ZO-KALAR : doit être lancé dans un lieu sombre et reculé. Le lanceur doit attendre sur place que Zo-Kalar apparaisse.

Autres sorts

AIDER UN RÊVEUR : Ce sort ne peut être lancé que dans le monde éveillé, par un rêveur expérimenté qui se prépare à s'endormir. Il coûte 8 points de magie et aucun point de SAN. Il catapulte le rêveur directement dans les ténèbres menaçantes du Monde souterrain, sans passer par le Monde de la surface des Contrées du Rêve.

Le rêveur se retrouve dans la vallée de Pnath, une région couverte d'ossements et fréquentée par les étranges et terribles dholes.

ANATHÈME : coûte 5 points de Pouvoir et 1D6 points de Santé mentale. Prend un instant pour être prononcé. Le lanceur choisit un mot qui prend forme en lettres de feu devant son visage et dissipe certains sorts. Tous les sorts à portée d'oreille qui nécessitent un certain nombre de points de magie pour continuer à fonctionner sont immédiatement dissipés. En outre, les créatures apparues grâce à un *Appel* ou à une *Invocation* doivent réussir un jet de résistance contre la moitié des points de Pouvoir du lanceur ou être renvoyés d'où ils viennent.

ANNEAUX CONCENTRIQUES DU VER : coûte 10 points de magie, 1D4 points de Santé mentale et prend trois rounds pour être lancé. Une barrière de 1 m 80 de diamètre composée d'anneaux violets concentriques se forme devant le mage. Toute attaque physique qui traverse ces anneaux est réduite de 6D6 par attaque, jusqu'à atteindre 0.

ATROPHIE D'UN MEMBRE : coûte 8 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort, dont la cible doit se trouver à moins de 30 mètres. Si le mage parvient à remporter un test opposé de POU, le membre choisi (bras ou jambe uniquement) s'atrophie et pourrit, causant 1D8 points de dégâts et une perte permanente de 1D3x5 points de CON. La cible et toute personne assistant à cet événement subissent une perte de 0/1D3 SAN.

BANNISSEMENT ONIRIQUE : coûte un nombre de points de magie égal au cinquième de POU de la cible. Il faut cinq minutes pour le lancer, sur une portée de 9 mètres. Ce sort éjecte un rêveur des Contrées du Rêve, quelle que soit la force de son lien. La forme onirique de la cible est détruite à jamais, de sorte que le bannissement est permanent. Le sort n'a aucun effet sur les personnes nées dans les Contrées du Rêve.

BARRIÈRE OBLONGUE : coûte 8 points de magie et 1 point de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un motif de lignes rectangulaires complexes d'environ 1 m² apparaît devant le mage. Elle reste en place pendant dix rounds, avant de disparaître. Elle bloque tout sort offensif au contact. Le lanceur est donc protégé contre toute agression de ce type, tant qu'il maintient la barrière entre son adversaire et lui. Bien entendu, il ne peut pas non plus envoyer des sorts offensifs à travers la barrière.

BOÎTE NOIRE : coûte 24 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut trois rounds pour lancer le sort sur une distance de 90 mètres. Un petit nuage de voix plaintives, de visages déformés et de mains crispées se forme immédiatement. Une lumière malsaine brille par intermittence à l'intérieur. Le nuage ne tarde pas à envelopper complètement la cible. Il se contracte ensuite pour transformer la victime en une horrible créature à moitié fondue, qui ne ressemble plus guère à un humain. Son INT et son POU restent inchangés, mais son APP est réduite de 3D6 x5. Tirer ensuite 1D6x5 pour la FOR, la CON, la TAI et la DEX. Si le résultat est pair, ajouter le résultat au score actuel ; si le résultat est impair, soustraire le résultat. Si la CON descend en-dessous de 5, la cible meurt. Si la TAI descend en-dessous de 5, elle devient invisible. Une APP de 0 ou moins peut provoquer une perte de SAN chez ceux qui voient la victime, au choix du Gardien. La cible doit réussir un jet de Santé mentale ou perdre un nombre de points égal au total des modifications intervenues dans ses statistiques. Dans tous les cas, elle perd 1D10 points de Santé mentale.

BOUCLIER DE FLAMME : coûte 5 points de POU par tranche de 5 minutes, un nombre variable de points de magie et 1D4 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un disque de flamme se forme devant la main du lanceur, d'environ 30 cm de diamètre par point de magie dépensé. Si d'autres points sont sacrifiés après avoir lancé le sort, le bouclier s'élargit de 30 cm par 5 points. Le bouclier bloque les sorts *Halte d'Eanora, Vent Viridien, Toile Blanche de Soren, Création de Vénérabilité* et *Gloire de Seraph*. Toute créature qui n'est pas faite de flammes et qui entre en contact avec le bouclier perd immédiatement 1D6 points de vie. Ces dégâts ignorent toute protection.

CANICULE DE KATARIEN : coûte un nombre de points de magie choisi par le mage, plus un point par heure et 1D4 points de Santé mentale. Il faut une minute pour lancer le sort. Pour chaque point dépensé, la température augmente d'environ 2 degrés dans un rayon de 4 m 50 à 9 m autour du lanceur.

CASCADES DE FLORIN : coûte un nombre de points de Pouvoir variable, choisi par le lanceur, 1D4 points de Santé mentale et prend deux rounds pour être lancé. Ce sort produit des torrents de pouvoir doré, qui se déversent sur les adversaires du mage. Les cascades couvrent une zone triangulaire de 1 m 80 de large au niveau du lanceur et de 10 mètres à la base, qui peut se trouver à n'importe quelle distance entre 10 et 100 mètres, au choix du lanceur. Pour chaque point

de Pouvoir sacrifié dans les cascades, tout être vivant pris à l'intérieur perd 1D6 points de magie.

CHANT DE GLISSANDE : ce sort ne coûte pas de points de Santé mentale et autant de points de magie que le mage est prêt à investir, avec pour minimun un nombre de points de magie égal au cinquième des points de l'INT de sa cible. Une poignée de petites aiguilles en argent apparaît au-dessus de la paume du lanceur. Elles produisent une charmante mélodie qui résonne pendant 1D4+1 minutes avant de disparaître. Un test de POU opposé à l'INT de la ou des victimes est nécessaire. Ces cibles doivent voir et entendre les aiguilles et se trouver à moins de six mètres. Si l'INT de la cible est dominée, elle se retrouve fascinée par la musique. À l'issue du premier round, le mage peut se déplacer, mais les aiguilles restent en place jusqu'à leur dissipation. Toute personne passant à portée doit réussir le même test d'INT ou subir les effets du sort. Si un individu en transe est brutalisé ou blessé, il reprend immédiatement ses esprits. Ce petit sortilège astucieux peut se révéler bien pratique dans de nombreuses circonstances : détourner l'attention d'un garde, éviter de se faire massacrer par une manticore sauvage ou fausser compagnie à des marins ivres, pour ne citer que quelques exemples.

CONCOCTER LE BREUVAGE DE L'ESPACE : Ce sort est identique à celui décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, mais son usage est bien différent dans les Contrées du Rêve. Ici, le breuvage de l'espace sert d'enduit pour la coque des navires en bois ordinaires. Ce liquide leur permet ensuite de voguer dans l'espace, une fois dépassées les limites du monde. Le bois doit être à nouveau traité après quelques voyages. De grandes quantités de breuvage de l'espace sont donc nécessaires. Pour autant, cette concoction n'est pas indispensable pour voyager dans l'espace des Contrées du Rêve. Les galères noires des bêtes lunaires et les bateaux d'ivoire de Sarrub n'en utilisent pas. Toutefois, il est impossible de se procurer de tels navires sur Terre. Voir *L'Appel de Cthulhu*.

CRÉATION DE VULNÉRABILITÉ : coûte 12 points de magie par round et 1D8 points de Santé mentale au lancement. Il faut trois rounds pour lancer le sort. Une poussière grisâtre jaillit des mains du mage en direction du visage de la cible. Si le sort est maintenu, le lanceur peut à chaque round tenter de remporter un duel de points de magie contre sa victime. À chaque fois qu'il y parvient, la cible vieillit de façon horrible et perd 1D3-1 points de FOR, de CON et de DEX, ainsi que 0/1D6 points de Santé mentale.

DÉTOURNEMENT : Le mage peut dépenser autant de points de magie qu'il le désire au lancement, plus 1 point de Santé mentale. Le sort est lancé instantanément. En agitant la main devant lui, le magicien détourne tous les sorts offensifs lancés contre lui. Pour savoir si le sort fonctionne, il faut effectuer un test opposé de POU. Si le sort offensif ne parvient pas à dominer la barrière, le sort est détourné.

DISSOLUTION SQUELETTIQUE : coûte 8 points de magie, 1D10 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Pour que le sort fasse effet, un test opposé de POU contre la cible est demandé. Sur une réussite les os de la cible disparaissent immédiatement. Réduite à l'état de masse de chair informe, elle s'écroule au sol et perd 1D20/1D20+5 points de Santé mentale au passage. Sans l'ossature pour maintenir le passage ouvert, il est possible qu'elle étouffe. Ses compagnons peuvent choisir de transporter le camarade à l'état de gelée dans un panier. Un test réussi de Rêver, d'Occultisme ou toute autre solution au choix du Gardien peut restaurer les os de la victime. Assister à cette dissolution coûte 0/1D6 points de Santé mentale.

ÉCLAIR IMPRESSIONNANT DE MALENKAMON : coûte 24 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut trois rounds pour lancer le sort. Un éclair d'énergie vert et violet explose en direction de la cible, qui perd connaissance pour une durée de 30 - CON/5 jours. En outre, elle subit des dommages à hauteur de la moitié des points de POU de son assaillant.

ÉCRAN ÉQUILATÉRAL : coûte 10 points de magie, 1D4 points de Santé mentale. Il faut plusieurs minutes pour que le sort prenne effet. Une série de lignes géométriques bleu foncé complexes apparaissent devant le mage. En se concentrant, le lanceur peut faire apparaître des images sur cet écran. Les scènes sont représentées en relief et peuvent même s'animer. Il est possible de modifier les images à tout moment. De derrière, on ne voit que les lignes géométriques qui bordent l'écran. Si le mage cesse de se concentrer, l'image s'efface. Le sort prend fin si aucune image n'est projetée pendant cinq minutes.

ESPRIT DE FER : coûte 4 points de magie par tranche de 5 minutes et 1D3 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort. Des rayons lumineux brillants tournent autour de la tête du mage. Ce sort permet de se concentrer puissamment. Le lancer est protégé contre les sorts *Terrible Démangeaison, Serf Serviable, Lassitude de Phein, Folie Furieuse* et *X Vivant*. En outre, aucun événement ni aucun dommage ne peut venir briser sa concentration. Il peut toutefois choisir de la briser librement.

ÉVISCÉRATION : Ce sort horrible coûte un nombre de points de magie variable et 2D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour le lancer, sur une distance de 30 mètres. Une masse tourbillonnante d'objets tranchants, de brumes violettes et de décharges d'énergie rouge partent en direction de la cible. L'assaillant doit ensuite remporter un duel contre les points de magie de sa victime. L'Éviscération réduit la cible en lambeaux, à raison d'1D6 points de dégâts par tranche de 8 points de magie dépensés. Une armure permet de réduire les effets.

EXPLOSION CARDIAQUE : coûte 12 points de magie, 1D10 points de Santé mentale. Il faut trois rounds pour lancer ce sort. Si la cible échoue à un test opposé de POU contre celui du lanceur, son cœur s'emballe immédiatement. Son rythme cardiaque s'accélère jusqu'à ce que son cœur explose dans sa poitrine, au bout d'1D6 rounds. La victime meurt immédiatement. Tous les témoins de la scène perdent 0/1D4 points de Santé mentale. Un test de Rêver ou d'Occultisme ou toute autre méthode choisie par le Gardien peut annuler cet effet, en réduisant par exemple la pénalité à 12 points de magie ou à la totalité des points de magie de la victime si ceux-ci sont inférieurs à 12.

EXPLOSION STUPÉFIANTE : coûte 16 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Une explosion chaotique d'énergie bleue et verte part en direction de la cible sur une distance de 9 mètres. La victime doit réussir un test opposé de POU contre celui du lanceur ou devenir immédiatement sourde, aveugle, muette et insensible. Une fois par heure, elle peut tenter un test majeur de POU. Elle doit réussir trois tests de suite pour être considérée comme guérie.

FLAMME VACILLANTE : coûte 2 points de magie par round et un point de Santé mentale au lancer. Il faut un round pour lancer le sort. Un petit cône de flammes jaillit de l'index du mage, qui peut choisir sa couleur. Le sort peut servir à allumer un feu, amuser les passants ou chauffer un petit récipient. La température de la flamme est comparable à celle d'une bougie.

FLÉCHETTES D'ÉMERAUDE DE PTATH : Chaque fléchette coûte 4 points de magie. Le sort, dans son ensemble, coûte 1D6 points de Santé

mentale, indépendamment du nombre de fléchettes. Il faut un round pour lancer. Des traits de lumière verte jaillissent sur 100 mètres vers leur cible. Elles causent chacune 1D3 points de dégâts et ignorent toutes les protections. La victime peut tenter de résister contre les points de magie du lanceur, à raison d'un jet par fléchette. Pour chaque succès, un projectile se dissout sans causer de dommage.

FOLIE FURIEUSE : coûte 12 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Si la cible, qui doit se trouver à moins de 30 mètres, rate un jet de Santé mentale, elle perd 5 points de SAN et subit immédiatement un effet cauchemar (voir page 13). Si le jet est réussi, elle perd tout de même 1D3 points de Santé mentale. Les personnages dont la Santé mentale est déjà tombée à 0 sont insensibles à ce sort.

FOURNAISE DE BOLONATH : coûte un nombre variable de points de magie, un point de Santé mentale et prend un round à lancer. Un globe immobile et luisant de chaleur, d'environ 1 m 20 à 1 m 50 de diamètre, apparaît devant le lanceur. La fournaise a une température de 37 °C par point de magie dépensé mais la dispersion de chaleur est limitée à la boule par magie. Toute personne touchant la fournaise prend 1D6 points de dégâts par tranche de 75 °C. Le sort reste actif pendant 3D6 heures.

GLOIRE DE SERAPH : coûte 6 points de magie et 1D3 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un flash de lumière aveuglante explose en un instant. Il peut faire office de signal ou servir à impressionner quelqu'un ou encore à attaquer une créature de ténèbres comme les ombres (cause 2D6 points de dégâts à chaque ombre dans un rayon de 10 mètres) ou bien à aveugler un adversaire (les effets sont laissés à l'appréciation du Gardien mais ne devraient pas dépasser 1D3 rounds ou 1D6 rounds si le sort est lancé dans le noir).

GONFLER : coûte 16 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort et la cible doit se trouver à moins de 30 mètres. Si le lanceur parvient à dominer les points de magie de la cible avec les siens, celle-ci se met à enfler de façon disproportionnée. Son mouvement tombe à 1 et toute compétence physique active (celles liées au combat ou encore Grimper, Sauter, Équitation ou Lancer) ont un dé malus. L'effet se dissipe en (30 – TAI/5) jours. Une cible de TAI 50 restera donc difforme pendant 20 jours.

HALTE D'EANORA : coûte 4 points de magie pour 5 points de TAI et 1D6 points de Santé mentale. Il faut 5 rounds pour lancer le sort. Un tourbillon de flocons blancs mélangés à des lignes rigides de substances marbrées se dirige vers un objet choisi par le mage. La cible est changée en pierre de manière permanente. Toutefois, la compétence Rêver peut permettre de lui rendre son état d'origine. Ce sort est sans effet sur les objets en pierre. Si le nombre de points de magie dépensés est insuffisant pour transformer l'intégralité de l'objet, le sort ne fonctionne pas. En revanche, si le mage dépense le double du nombre de points requis, il peut choisir de ne transmuter qu'une ou plusieurs parties de la cible, à sa convenance.

JET ARGENTÉ : coûte 1 point de Santé mentale et autant de points de magie que le mage est prêt à dépenser. Il faut un round pour lancer le sort. Un jet de lignes argentées et opaques s'échappe des mains du lanceur en direction de la cible, sur une distance de trois mètres. Cette substance annule tous les sorts qui affectent la personne visée, à condition que les points de magie investis dans le jet soient supérieurs ou égaux au total des points de magie des sorts concernés.

LANCER DESTRUCTEUR : coûte un nombre variable de points de magie et un point de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort, dont la portée n'excède pas 30 mètres. Une vague de force irrésistible se propage vers la cible et la dépose plus ou moins délicatement à une distance de 7 mètres par point de magie dépensé. L'atterrissage se fait avec une marge d'erreur de 10 % (par ex. : si la cible franchit 90 mètres, elle peut atterrir jusqu'à 10 mètres du but. La distance et la direction sont laissées au choix du Gardien). Un mage ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.

LASSITUDE DE PHEIN : coûte 8 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Si la cible échoue à un test de POU opposé à celui du lanceur, elle s'endort immédiatement. Son sommeil est naturel et la victime peut donc être réveillée par des moyens ordinaires. Dans tous les cas, elle reprendra conscience quelques heures plus tard.

LEVER LES MORTS : coûte 50 points de magie et 2D10 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort. Tous les corps dans un rayon de 45 mètres autour du mage se relèvent. Ces zombies cauchemardesques s'empressent de dévorer tous les êtres vivants dans le champ de vision du lanceur. Les témoins de ces scènes atroces perdent 1/1D8 points de Santé mentale. Un test opposé de FOR réussi permet d'échapper à l'étreinte d'un zombie (en cas de succès, on considère que la cible a arraché le bras de son assaillant, qui reste accroché). Les corps humains ont généralement une FOR de 3D6x5.

En cas d'échec, la masse des zombies plaque la victime au sol et entreprend de la dévorer lentement. Le Gardien choisit le nombre de corps dans la zone. Il doit également déterminer combien d'entre eux ne sont plus que poussière et combien ont conservé toute leur puissance.

MÂCHOIRES DE PANDEMONIUM : coûte 6 points de magie par bouche et 1D8 points de Santé mentale au total. Il faut trois rounds pour lancer le sort. Si le mage parvient à dominer les points de magie de la cible, le corps de celle-ci se couvre d'une ou plusieurs bouches qui grommellent et gémissent en absorbant les points de magie de la victime au rythme d'un par minute. Tant que ces orifices sont actifs, sa Discrétion est réduite à 0 %. Lorsque ses points de magie sont réduits à 0, elle s'effondre. Les bouches restent alors muettes pendant 2D6 heures. Elles se remettent alors à hurler et à pomper les points de magie régénérés au cours de cette période.

MALÉDICTION DES TÉNÈBRES : Ce sort oblige une créature d'un autre plan ou d'une autre dimension à retrouver son monde d'origine. Il fonctionne également dans le monde éveillé. Le sort coûte 1D6 points de Santé mentale et un montant variable de points de POU. Un groupe entoure la personne qui lance le sort. Tous les participants doivent connaître le sort et le scander ensemble pendant deux ou trois minutes. Chaque participant doit sacrifier 5 point de POU. Le lanceur peut choisir de sacrifier autant de points qu'il le souhaite, y compris aucun. Pour cinq points de POU sacrifiés, les chances de réussite augmentent de 10 %. Une fois l'incantation lancée, la cible ne peut plus échapper au sort. Pour que celui-ci fonctionne, il faut connaître le nom de l'être à renvoyer ou, à défaut, que l'un des participants à la cérémonie l'ait déjà vu. L'étranger doit être à proximité, trois kilomètres au maximum.

MANDRAGORE : Ce sort nécessite une racine de mandragore et coûte 1D4 points de Santé mentale et au moins 5 points de POU. Il faut une semaine pour le lancer. À l'issue de ce rituel, une créature sans visage et à demi vivante voit le jour. Sa FOR, CON, TAI, POU et DEX sont d'1D6x5. Elle n'a pas d'INT. Pour 5 points de POU sacrifiés, on ajoute 2D6 à l'une des caractéristiques, y compris l'INT, choisie par le mage. La mandragore est sous le contrôle mental du lanceur, à moins que celui-ci ne lui ait donné une INT. Elle exécute tous les ordres de son maître. Pour ce faire, le

mage doit rester à portée de vue. Si la mandragore a reçu de l'INT, elle possède son libre-arbitre et peut agir à sa guise. De telles créatures sont généralement malveillantes et destructrices.

MINIME : coûte 1D6 points de Santé mentale et un nombre variable de points de magie. Il faut deux rounds pour lancer ce sort sur une distance maximum de 9 mètres. Plusieurs anneaux apparaissent et se contractent rapidement, avant de jaillir vers la cible. Pour chaque tranche de 8 points de magie dépensés, la victime perd définitivement 5 points de TAI, à moins que celle-ci ne remporte un test opposé de POU contre le POU de son assaillant. Une fois que sa TAI tombe à 5, chaque tranche de 4 points de magie supplémentaire provoque la perte de 5 points de CON. Pour chaque tranche de 10 points de TAI perdue, la cible perd en outre 5 point de FOR.

MONDE DE CRISTAL : coûte 8 points de magie par heure et 1D3 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort. Une sphère de verre, d'environ 2 mètres de diamètre, se forme autour du mage, qui se retrouve ainsi protégé de la chaleur et du froid. Même un haut fourneau ne pourrait lui causer le moindre mal, tant que le sort est maintenu. Le globe est étanche et génère magiquement de l'oxygène, de sorte que le lanceur ne risque pas de mourir asphyxié. Le mage ne peut pas se déplacer, sauf à essayer de faire rouler la sphère sur le sol ou demander de l'aide à des personnes extérieures. Le globe peut être brisé par un coup violent ou par un sort explosif, comme les *Sphères Pourpres de Ptath*.

MUR OPAQUE : coûte un nombre de points de magie variable et 1D3 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un mur brun et solide, couvert de signes et de dessins kabbalistiques apparaît. Ce mur immobile se présente sous la forme d'un carré de 1 mètre de côté par tranche de 6 points de magie dépensés pendant l'incantation. Il mesure 2,5 cm d'épaisseur et possède une FOR 100. Si la FOR du mur est surpassée par une FOR supérieure ou des dégâts, il disparaît d'un seul coup.

PASSAGE INVISIBLE : coûte 10 points de magie par minute et 1D3 points de Santé mentale au total. Il faut un round pour le lancer. Ce sort rend la cible temporairement invisible. Elle reste cependant audible. Les vêtements et les armes ne sont pas affectés. Il faut donc se dévêtir entièrement ou lancer le sort sur chaque article séparément pour que le sort soit efficace. Certains monstres peuvent voir les personnes invisibles.

PILIER DE THROTH : coûte 6 points de magie par round et 1D6 points de Santé mentale au total. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Le mage doit lancer ce sort sur lui-même. Il se met à irradier doucement et donne l'impression d'une immense puissance. Sa FOR, CON et DEX sont doublés pendant la durée du sort.

RÉGRESSION : coûte 24 points de magie, 1D10 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un test de POU opposé à celui du lanceur est nécessaire. Si la cible échoue, elle régresse sur l'échelle de l'évolution. En 1D6 rounds, elle se transforme en une créature animale : des poils sortent de partout et son visage s'allonge pour former un museau. Une fois la transformation accomplie, la victime attaque ses compagnons avec ses mains et ses pieds, sans raison apparente, pendant 1D6 rounds. Assister à un tel phénomène provoque une perte de 1/1D6 points de Santé mentale. La nouvelle personnalité de la victime est laissée à l'appréciation du Gardien.

RIDEAUX BRODÉS DE HISH : coûte 3 points de magie par round et 1D4 points de Santé mentale au lancer. Il faut deux rounds pour lancer le sort. De jolis motifs orange et rouges se forment devant le mage, qui peut les déplacer de 10 mètres par round de combat. Si les rideaux enveloppent un être vivant, toutes ses compétences basées sur la vue (combat, Trouver Objet Caché, etc.) ne se testeront qu'avec des tests majeurs. La cible peut se libérer en se déplaçant. Les rideaux couvrent une zone d'environ 2 mètres de diamètre.

SERF SERVIABLE : coûte 24 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut trois rounds pour lancer le sort. Le mage doit pouvoir plonger son regard dans celui de sa victime, qui se trouve nécessairement à moins de 3 mètres. Si l'assaillant remporte un duel de points de magie, la cible perd toute volonté. Elle obéit sans discuter aux ordres de son nouveau maître. Le lanceur doit cependant dépenser un point de magie par heure pour maintenir cet effet.

SERPENT DE MNOMQUAH : Ce sort n'est connu que des bêtes lunaires prêtresses de Mnomquah. Il coûte 2 points de magie par TAI de la cible, 1D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour le lancer. Une baguette magique bénie par Mnomquah est également nécessaire. La baguette crée un rayon de lumière bleutée qui prend la forme d'un serpent. Ce rayon poursuit sa cible comme s'il possédait un odorat. Si la victime se trouve hors du champ de vision du mage, celui-ci doit savoir à quoi elle ressemble pour lancer le sort. Un seul rayon peut viser plusieurs cibles, pour 2 points de magie supplémentaires par personne. Tout individu touché par le serpent est immédiatement changé en pierre. Cette transformation est permanente, même si un test réussi de Rêver peut éventuellement le ramener à son état initial. Ce sort est sans effet sur les objets en pierre. Si le rayon est tranché, le serpent commence à s'agiter en tous sens, avant de disparaître au bout d'un round. Le sort est alors brisé et il faut le lancer à nouveau. Les cibles touchées par un rayon coupé doivent effectuer un test opposé de leur POU à celui du lanceur pour éviter d'être également changées en pierre.

SORT QUI FUT PERDU AVEC IB : Ce sort coûte 24 points de magie et 1D10 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour le lancer. Pour que le sort fasse effet, le mage doit réussir un test opposé de POU. Si le résultat est positif, la victime se transforme en araignée d'une TAI équivalente à sa TAI d'origine, mais toutes ses pattes sont brisées. Les témoins de cette transformation perdent 1/1D6 points de SAN.

SPHÈRES POURPRES DE PTATH : coûte 1D6 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort. Pour chaque tranche de 8 points de magie dépensés, un petit globe d'énergie violet apparaît. Chacune de ces sphères est d'un diamètre comparable à celui d'un ballon de basket. Elles dérivent à une vitesse de 4, en direction de la cible. Lorsqu'un globe entre en contact avec un objet, il explose et cause 3D6 points de dégâts dans un rayon de 1 mètre. Si une autre sphère se trouve dans la zone d'effet, elle explose à son tour. Les globes se dirigent vers leur cible pendant une heure, après quoi elles disparaissent. Une *Fléchette d'Émeraude de Ptath* fait éclater une *Sphère Lavande* sans la faire exploser.

SPIRALE DE SUTH : coûte 12 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut trois rounds pour lancer le sort, dont la portée n'excède pas 100 mètres. Une spirale de lumière verdâtre apparaît et se déplace lentement (à une vitesse de 1) vers la cible, sur une distance maximum de 100 mètres. La spirale creuse un trou de 1 mètre de diamètre. Sa profondeur dépend de la densité de la matière choisie. La spirale pénètre 60 centimètres de granite, 1 m 50 de bois et 15 centimètres de fer. Toute personne qui ne s'écarte pas de la trajectoire de la spirale est tuée sur le coup.

STABILITÉ : coûte 6 points de magie par heure et 1D3 points de Santé mentale au total. Il faut deux rounds pour lancer le sort. De fines lignes d'énergie jaillissent du corps du mage pour le maintenir en place. Ainsi, le lanceur conserve sa position dans

l'espace, indépendamment de son environnement. Ce sort constitue une excellente protection contre les sorts *X Vivant* et *Lancer Destructeur*. Il permet également au mage de rester stable dans les situations les plus précaires. Il peut même être lancé lors d'une chute. Dans ce cas, le lanceur reste suspendu dans les airs jusqu'à la fin du sort. Le magicien résiste aux forces extérieures avec une FOR égale à son POUx2. Toutefois, si sa résistance est vaincue, le sort est annulé et le lanceur subit à nouveau les effets de son environnement.

TERRIBLE DÉMANGEAISON : coûte 4 points de magie et 1D3 points de Santé mentale. Il faut un round pour lancer le sort. Un nuage de particules scintillantes entoure la cible, qui se trouve immédiatement prise de démangeaisons. La gêne est si terrible qu'elle commence à arracher sa propre peau dans l'espoir de se soulager. La victime est incapable d'entreprendre la moindre action jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de CON, à raison d'une tentative par round.

TOILE BLANCHE DE SOREN : coûte 4 points de magie par fil et 1D6 points de Santé mentale au total. Il faut un round pour tisser chaque fil. Des fils d'une matière épaisse et blanche, semblable à du ruban, apparaissent pour entourer n'importe quel objet, à une distance maximum de neuf mètres. Lancer 1D10x5 pour chaque fil enroulé autour de la cible. Lorsque le total dépasse la TAI de l'objet, celui-ci devient transparent, tout comme les fils. Lorsque le total des D10x5 dépasse le double de la TAI de l'objet, celui-ci disparaît dans un nuage de fumée et un éclair. Si la cible est un être vivant, les fils l'empêchent de se déplacer à moins de réussir à dominer la somme des D10x5 lors d'un test opposé à sa FOR à chaque round. Au bout d'une minute, si la victime n'a pas disparu, les fils s'évaporent au rythme d'un par round.

TOURNOIEMENT : coûte 8 points de magie par round et 1D3 points de Santé mentale au total. Il faut deux rounds pour lancer le sort, dont la portée n'excède pas 3 mètres. Un tourbillon de fils noirs emporte la victime qu'elle ballotte dans les airs, à moins que celle-ci ne parvienne à remporter un duel de points de magie contre le mage. La hauteur peut être augmentée ou diminuée de 3 mètres par point de magie supplémentaire investi. Quand le sort s'achève, la victime tombe et subit les dégâts de chute. Dans tous les cas, elle est étourdie et incapable de se tenir debout ou d'entreprendre quelque action que ce soit tant qu'elle n'a pas réussi un test de DEX, à raison d'une tentative par round.

Natifs des Contrées du Rêve et sorts

Les personnes nées dans les Contrées du Rêve sont accoutumées à la magie. L'expérience de la magie est donc beaucoup moins traumatisante pour elles que pour celles originaires du monde éveillé. Lorsqu'un individu né dans les Contrées du Rêve lance un sort tiré du *Manuel du Gardien 7e édition*, il ne perd que le minimum de Santé mentale (par ex. : si une créature des Contrées du Rêve décide de lancer *Décomposition verdâtre*, qui coûte normalement 2D8 points de Santé mentale, il n'en perdra que 2). Les sorts qui ne peuvent être lancés que dans les Contrées du Rêve, notamment tous ceux décrits ici, conservent leur coût normal. Ceci s'explique par le fait qu'ils sont plus puissants et semblent contraires à l'ordre naturel, même pour les habitants d'un royaume enchanté.

TRAGIQUE DESTIN DE CERRIT : coûte 1D10 points de Santé mentale la première fois et 9 points de magie par round. Il faut un round entier pour lancer le sort sur une distance de 18 mètres. Des traits de lumière argentée s'échappent des doigts du lanceur. Le sort envoie du plomb fondu dans les os de la cible. Chaque round pendant lequel le sort est maintenu, la victime ne peut réaliser aucune action autre que se tordre de douleur en hurlant. Sa CON est réduite de 1D6x5 de manière permanente.

VENT VIRIDIEN : coûte 18 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut quatre rounds pour lancer le sort. Une brise translucide et vert pâle jaillit du mage vers la zone choisie, dont le diamètre varie entre 2 m 70 et 30 mètres. Tout ce qui se trouve sur le chemin de ce souffle est gelé. Ce processus prend 2D6 rounds. Les créatures ont donc la possibilité de sortir de la zone d'effet avant d'être blessées.

CAMISOLE VIVANTE : coûte 8 points de magie et 1D10 points de Santé mentale. Il faut 3 rounds pour lancer le sort. Les vêtements de la cible se transforment en tissus vivants et gluants. Cette gangue immonde resserre son étreinte sur le corps chaud qu'elle entoure. Elle enserre la cible pour 1D3 points de dégâts par round jusqu'à la mort. À mesure que la coquille froide et visqueuse broie sa victime, celle-ci perd 0/1D6 points de Santé mentale. Un test réussi de Rêver ou d'Occultisme ou toute autre méthode validée par le Gardien peut annuler cet effet, à condition que la cible soit en mesure de sacrifier un nombre de points de magie égal au cinquième de sa TAI.

Elle peut également faire un test opposé de FOR contre la FOR (50) de ses vêtements pour tenter de s'en débarrasser. Ses compagnons peuvent l'aider dans cette tâche. Les vêtements une fois retirés commencent à se dissoudre. La cible se retrouve nue, mais saine et sauve.

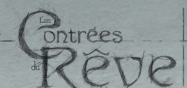
VOL D'ÂME : coûte 24 points de magie et 2D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort, qui porte sur 30 mètres. Un globe argenté d'environ 15 centimètres de diamètre flotte vers la cible. En la traversant, il change de couleur et revient vers le mage. Ce sort permet en réalité de piéger l'âme d'un individu. L'INT et le POU de la victime tombent immédiatement à 5. Les autres points sont contenus dans le globe, dont la couleur varie en fonction des croyances et de la personnalité de la cible. Une fois l'âme emprisonnée, la boule devient aussi fragile que du verre. Si elle se brise, l'âme retrouve immédiatement son corps d'origine. Si le corps est détruit, le choc est tel que l'âme peut s'extraire de sa prison, à condition de remporter un duel contre les points de magie du lanceur. Si le résultat est positif, l'âme retrouve sa liberté et devient, au mieux, un fantôme. Le propriétaire du globe peut communiquer avec sa victime en prenant la sphère dans sa main et en se concentrant. La victime perd 1D3 points de Santé mentale par journée d'incarcération.

VORTEX DE LONGS VOYAGES : coûte 16 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Il faut six heures pour lancer ce sort. Un vortex noir apparaît devant le mage. Une voix profonde résonne dans le vide pour lui demander où il souhaite se rendre. Une fois la réponse donnée, le vortex fond sur le mage et disparaît dans le néant, emmenant le lanceur avec lui. En quelques minutes, ce moyen de transport magique peut conduire un individu n'importe où dans l'univers des rêves. Si le mage ne connaît pas sa destination, le vortex ne peut l'y emmener. « Sur la face cachée de la Lune terrestre » constitue donc une réponse acceptable ; en revanche « Là où ils ont emmené Jack » ne donnera aucun résultat. Dans ce cas, le vortex peut demander lui-même des précisions.

L'utilisation de ce sort n'est pas sans danger. Une fois que le vortex emporte le mage, il tente de dominer ses points de magie avec les siens, dont le total est déterminé en lançant 1D6 et en le multipliant par le résultat d'un second D6. Par exemple, si le Gardien obtient successivement un 5 et un 2, cela signifie que le vortex possède 10 points de magie.

Si le vortex réussit, le mage disparaît à jamais. Personne ne sait ce qu'il advient des personnes qui sont ainsi enlevées, mais on suppose qu'elles sont déposées dans la dimension d'origine du vortex, où elles demeurent à jamais. On ignore également si un vortex différent est convoqué à chaque incantation ou s'il n'existe qu'un seul vortex, d'une puissance variable.

X VIVANT : coûte 8 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Il faut deux rounds pour lancer le sort. Un rayon d'énergie rose et luisant jaillit en direction de la cible, à une distance maximum de 30 mètres. Celle-ci doit remporter un duel contre les points de magie du lanceur ou se retrouver immobilisée instantanément les bras en croix. Pour se libérer, elle n'a d'autre solution que de réussir un test de FOR, par round.



Araignée de Roulis

Éditions Sans-Détour

Exécution Loïc Muzy 2016




BAST
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR
EXÉCUTION LOÏC MUZY 2016
Contrées du Rêve





Chat d'Ulthar
Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016

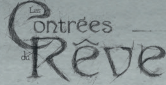




Chat d'Uranus

Éditions Sans-Détour

Exécution Loïc Muzy 2016





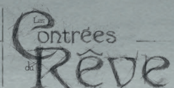
La chose au Masque jaune (droite)
et le Grand prêtre qu'on ne doit pas décrire (gauche)

Contrées du Rêve
Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016

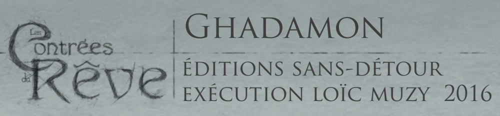


Chose qui court

Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016





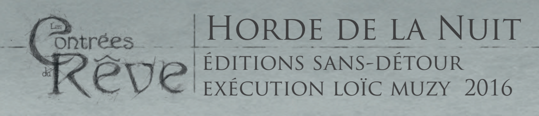

Les Contrées du Rêve
GHADAMON
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR
EXÉCUTION LOÏC MUZY 2016





Gobelin
Éditions Sans-Détour
Exécution Mariusz Gandzel 2016





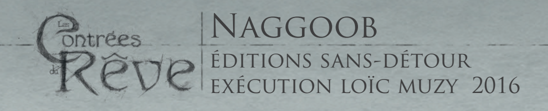
Contrées
Rêve
Horde de la Nuit
Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016



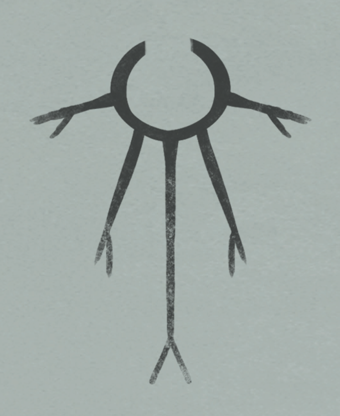



Langue tranchante
éditions sans-détour
exécution Claire Delépée 2016
Contrées
Rêve




Contrées du Rêve
NAGGOOB
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR
EXÉCUTION LOÏC MUZY 2016





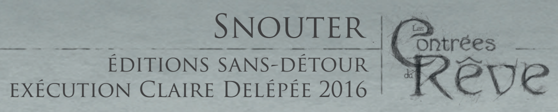
Seigneur de Luz

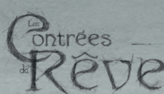
Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016



Contrées du Rêve
Sentinelles des terres désolées
Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016




Snouter
éditions sans-détour
exécution Claire Delépée 2016


Contrées du Rêve


Contrées du Rêve
TRITON
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR
EXÉCUTION MARIUSZ GANDZEL 2016





Yath-Li et son Gardien

Éditions Sans-Détour
Exécution Loïc Muzy 2016



MAÎTRISER DANS LES CONTRÉES DU RÊVE

Que faire avec les Contrées du Rêve ? La réponse n'est pas évidente à la lecture des nouvelles de Lovecraft, qui sont très allusives et n'ont pas été pensées pour apporter un « décor » de jeu au sens où nous l'entendons. Quant à ce supplément, il se concentre sur les lieux, les gens et les monstres, sans beaucoup théoriser autour. C'est estimable, mais un peu « sec » par moments. Cet article essaye donc de poser quelques jalons, afin de simplifier l'écriture de vos scénarios.

Mode d'emploi

Cet article est conçu pour vous aider à définir vos Contrées du Rêve et à décider de ce que vous allez en faire. Il suit une démarche à deux niveaux :

• **Maïeutique**. Je ne suis pas là pour vous dicter des solutions toutes faites, juste pour vous inciter à réfléchir. Je soulève beaucoup plus de questions que je n'apporte de réponses, et la plupart de mes « affirmations » sont en réalité des hypothèses. Choisissez celle qui paraît le mieux convenir à vos besoins. Chaque paragraphe dresse une liste de *possibilités*. Rien de plus, rien de moins.

• **Combinatoire**. Il est structuré de manière à enchaîner les thèmes, des plus vastes – que sont les Contrées – aux plus étroits – quelles histoires y raconter, et pour quels personnages ? Si vous n'avez pas envie de vous risquer dans des expériences étranges, suivez les réponses « par défaut » indiquées dans le texte, ce sont celles qui se rapprochent le plus de Lovecraft. Piochez à votre guise dans les éléments de réponse, en optant pour, disons, une explication simple à la nature des Contrées et en y associant une manière peu orthodoxe de s'y introduire…

Évoluer par-delà le mur du sommeil

Avant de réfléchir au contenu de votre histoire, prenez un peu de temps pour penser à son *dispositif*, autrement dit à la manière dont vous comptez vous servir des Contrées.

Que sont les Contrées ?

« L'endroit où les esprits des rêveurs se rendent quand ils dorment » est une réponse tout à fait satisfaisante, mais un peu courte. Toutes les explications ci-dessous sont plausibles à l'intérieur de cette définition, mais elles ont toutes des implications un peu différentes.

Des rêves

Par défaut, les Contrées sont une part de la somme des rêves de l'humanité, à laquelle accèdent ceux qui ont une affinité avec elles… mais qu'est-ce que cette mystérieuse « affinité » ? Chez qui se manifeste-t-elle et comment ? Les premières éditions des *Contrées du Rêve* postulaient qu'il fallait au moins 16 en Pouvoir pour y accéder[1], mais cette limitation a disparu depuis belle lurette. L'actuelle réponse par défaut, que vous trouverez p. 10, est qu'un esprit trop fermement ancré dans la réalité ne peut pas trouver le chemin du rêve.

- **L'archipel des rêves**. Les Contrées présentées dans ce livre sont un tout petit morceau d'un univers infiniment plus vaste, ou plus probablement d'un archipel de « contrées » reliées par des liens plus ou moins lâches. La gamme de *L'Appel de Cthulhu* elle-même présente deux autres rêves, l'Alcheringa des aborigènes australiens et l'empire des Ombres[2], mais il en existe certainement des centaines d'autres, qui attendent d'être décrits.
- **D'autres songes**. Ces autres « îles du rêve » reflètent sans doute les paysages oniriques de cultures différentes ou de civilisations disparues. Elles communiquent entre elles par des portails, ou tout simplement par des liens symboliques. Prenons la forêt de Parg, par exemple. C'est une fantaisie exotique peuplée de cannibales et de cités perdues dans la jungle. Mais un explorateur qui la sillonnerait en prêtant l'oreille aux légendes de ses tribus finirait certainement par accéder à une Contrée du Rêve différente, colorée par diverses cultures riches et variées du bassin du Congo. Ou qu'en est-il des Contrées rêvées, disons, par les Romains ? Leur rêve leur a-t-il survécu, dérivant quelque part sur le plan des songes, ou s'est-il effondré, donnant naissance à des ruines gigantesques éparpillées dans d'autres Contrées ?
- **Les Contrées extraterrestres**. Sans s'attarder sur la question, Lovecraft mentionne d'autres Contrées, très différentes, nées des rêves des habitants d'autres planètes.
- **La question de « l'humanité »**. Lovecraft ne parle pas des « Contrées du Rêve des humains » mais des « Contrées du Rêve de la Terre ». Que sa narration se place de notre point de vue est compréhensible, mais il est important de se souvenir que nous ne sommes pas les seuls occupants

1 Soit 80 avec les règles de la 7e édition.
2 Respectivement décrits dans *Les Masques de Nyarlathotep (livret Australie)* et *Les 5 Supplices*.

de notre planète. Nous savons déjà que les chats sont tous des rêveurs honoraires. Existe-t-il sur Terre d'autres êtres pensants dont les rêves sont pris en compte par les Contrées ? Se pourrait-il que les mers et les océans soient le rêve de millions de dauphins ou de baleines ? Ou que le Monde souterrain soit né des rêves des goules ?

Un seul rêve

Si tout cela vous paraît trop compliqué, et que vous préférez une variante à la fois plus simple et légèrement hérétique, vous pouvez postuler que les Contrées sont la création de Grands Rêveurs. Il peut s'agir d'un groupe d'amis[3], d'un ordre de magiciens qui y travaille depuis des millénaires ou d'un culte voué à Hypnos (quoi que puisse être cette entité).

Il est également possible que le Grand Rêveur soit… un certain Howard Phillips Lovecraft, réviseur besogneux et écrivain convaincu d'avoir raté sa carrière. Pour les investigateurs actifs entre l'enfance et la mort d'HPL, soit entre la fin des années 1890 et 1937, cette solution ne pose guère de problèmes : les Contrées sont là, dans un coin de la tête de Lovecraft, accessibles à qui veut. Après 1937, de nouvelles questions se posent : comment le rêve a-t-il survécu à son créateur ? À quel point son existence littéraire renforce-t-elle sa « réalité » ?

Enfin, si vous souhaitez une variation sur cette variation, il est également possible de supposer que Lovecraft a été le *découvreur* des Contrées, et pas leur *créateur*. Dans ce cas, elles existaient avant lui et ont continué après lui… mais d'où sortent-elles ?

Une question de temps

Si l'on se cantonne aux rêves connus, Sarkomand et Ib sont sans doute présents, sous une forme ou une autre, dans tous les rêves de l'humanité depuis ses débuts. En revanche, *quid* de Céléphaïs ou de Serranie ? Ils ont été rêvés par Kuranès du temps où il vivait dans le Monde de l'Éveil, et sont devenus une part de la « réalité » des Contrées à sa mort. On ignore la date exacte de la transfiguration de Lord Trevor, mais elle a dû se produire entre 1890 et 1920. Un rêveur qui visite les Contrées avant cette date peut-il percevoir ces deux villes, ou non ?

La réponse la plus honnête est « ça dépend ». En effet, le temps du rêve ne s'écoule pas à la même vitesse que celui de l'éveil, quand il s'écoule. Dans une certaine mesure, cela permet à des rêveurs issus d'époques différentes de se côtoyer… mais quelle est cette « mesure » ? Dix ans ? Vingt ans ? Un siècle ? Un investigateur de 1900 risque-t-il d'y croiser son petit-fils ?

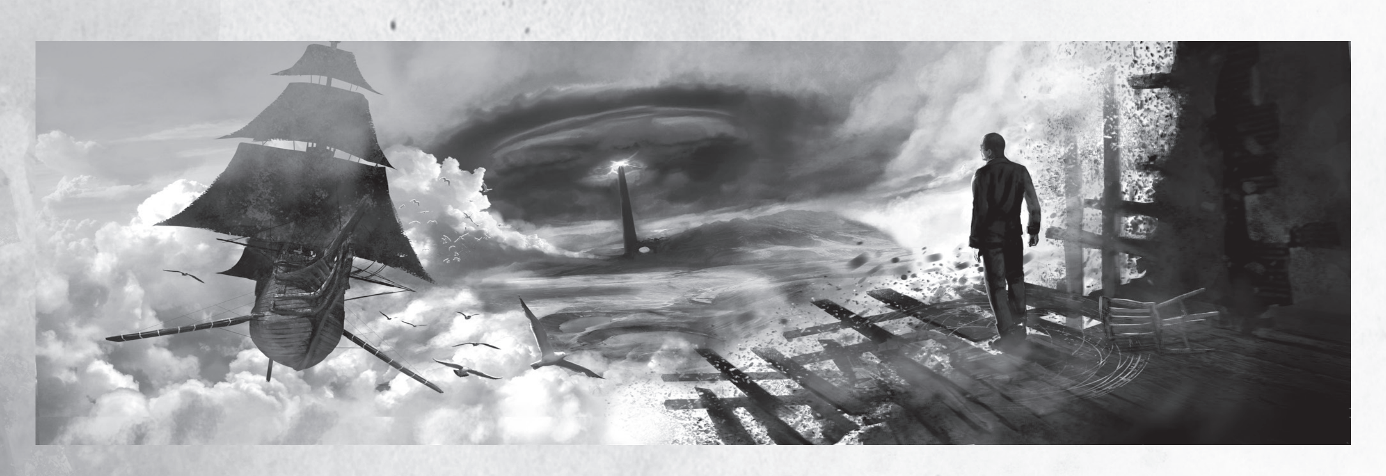
Un univers parallèle

Les Contrées sont malléables, à la fois dans l'espace et dans le temps. Elles peuvent être influencées par des rêveurs venus de notre monde. Toutefois, elles existent et continueraient d'exister même sans personne pour les rêver. Elles disposent d'une réalité « phénoménologique ». Dans cette optique, les « rêveurs » forment un pont naturel entre deux niveaux d'existence, mais les natifs des Contrées sont tout aussi réels qu'eux. D'ailleurs, la plupart vivent leurs vies sans se soucier de ces agités qui prétendent venir d'un « autre monde ». Cette hypothèse, séduisante, soulève ses propres questions, celles des lois d'un univers qui rejette la technologie au profit de la magie, qui semble préservé des déprédations des Grands Anciens et qui dispose d'un panthéon autonome. Bref, de quelque chose qui, à première vue, a de nombreux côtés séduisants, du moins jusqu'à ce que l'on regarde sous sa surface…

Un reflet du monde réel

Cette explication est à la fois la moins ancrée dans l'œuvre de Lovecraft et la plus difficile à mettre en place, mais elle mérite d'être examinée. Si les Contrées sont le *reflet* – et non plus la somme – de tous les rêves humains, que se passe-t-il quand l'humanité traverse une période de crise ? Connaissent-elles des périodes où leurs côtés les plus sombres sont ascendants ? À quoi ressemblaient les Contrées pendant la Grande Peste ? Ou pendant les deux guerres mondiales ? En sens inverse, lorsque tout va bien sur Terre, les Contrées s'en portent-elles mieux ? Si vous estimez que ces fluctuations existent, vous devez trouver un moyen de les rendre compréhensibles aux personnages. Jouer sur le « temps long » est une possibilité. Rien ne garantit une *continuité* aux rêveurs, en tout cas sur des considérations aussi secondaires que le temps – car la continuité thématique reste assurée, elle.

Exemple : Une nuit, les rêveurs découvrent des Contrées bouleversées, ravagées par un fléau inconnu. Ils comprennent que les natifs attribuent la responsabilité du cataclysme au Monde de l'Éveil. Ce n'est pas très difficile à



3 Lovecraft a ébauché un roman intitulé *Le Club des sept rêveurs*.

découvrir : des rêveurs sont pendus aux portes de toutes les cités où ils essayent de pénétrer. Traqués par une foule en furie, ils se réveillent juste avant d'être mis à mort. En écoutant les informations, ils entendent parler de ce laboratoire pharmaceutique qui a découvert un nouveau somnifère aux effets révolutionnaire… La nuit suivante, ils retrouvent les Contrées intactes. Rien ne s'y est passé. *Pas encore.*

Le « temps long » est un outil parfait pour des campagnes et les scénarios ambitieux, mais pour des histoires plus restreintes, changez d'échelle. Imaginons un village du Monde de l'Éveil. Au centre de sa grand-place se trouve un chêne centenaire, et les rêves des villageois ont façonné un arbre beaucoup plus imposant dans les Contrées. Que se passe-t-il si l'arbre du monde réel meurt ? Son homologue onirique survivra-t-il ? Et si la question se pose dans l'autre sens ? Si un sorcier tue l'arbre du songe, qu'arrive-t-il dans la réalité ?

Que faire de rêveurs « purs » ?

Même si les personnages ne sont pas des « investigateurs », leurs vies éveillées ne seront pas forcément paisibles.

- **Survivre au rêve**. Nuit après nuit, au gré des mauvaises rencontres, la SAN des rêveurs se dégrade, avec des conséquences sur leur existence éveillée. Ou alors, ils s'enfoncent de plus en plus dans le sommeil, au point de se désintéresser du monde « banal ». Certains parviennent à trouver un équilibre, d'autres connaissent une déchéance plus ou moins rapide, et perdent leurs corps mortels. Car au fond, la vie n'est que cette période sinistre qui s'étend entre deux rêves…
- **Trouver des moyens de rêver**. Fermer les yeux ne suffit pas toujours. Certains rêveurs ont besoin de drogues. D'autres ne peuvent rêver que s'ils sont en transe. Ou s'ils sont en présence d'une personne bien précise, qu'il s'agisse de leur vieille mère ou d'un sinistre lama tibétain. Une minorité cherche fiévreusement d'antiques ouvrages où des illuminés ont couché leurs rêves, voici des siècles, pour retracer les pas des maîtres anciens.
- **Affronter d'autres rêveurs.** Les rêveurs sont rares, n'ont aucun moyen de se reconnaître dans l'éveil, et visitent généralement les Contrées sous un pseudonyme. Mais imaginons un rêveur qui aurait appris l'identité éveillée de ses compagnons d'aventures, ou qui aurait découvert un moyen de « sentir » les rêveurs. Que pourrait-il en faire ? Sans doute de bonnes choses… à moins qu'il n'ait perdu la capacité de rêver, et qu'il ne puisse la retrouver qu'en sacrifiant des rêveurs. Ou qu'il ne se soit vendu à un Supérieur, qui souhaite, pour une raison mystérieuse, que tel ou tel rêveur disparaisse…

Même si ces scénarios mélodramatiques ne se concrétisent pas, les rêveurs peuvent aussi entrer en compétition pour des ressources finies, comme des drogues à rêver…

Billard multibandes

Imaginons deux choses :

1) qu'une entité veuille nuire aux Contrées sans en avoir la possibilité, et

2) qu'elle soit bien placée pour savoir que le Rêve et l'Éveil s'influencent mutuellement. L'entité en question pourrait être tentée de causer des dégâts dans le Monde de l'Éveil, pour ravager les Contrées par ricochet.

Ah, et imaginons que l'entité s'appelle Nyarlathotep. Juste pour les besoins de la démonstration, bien sûr.

Qui sont les héros ?

Maintenant que nous nous sommes penchés sur la *nature* des Contrées, examinons un instant ceux qui vont s'y aventurer.

Un groupe de rêveurs

Les personnages sont tous des visiteurs en provenance de l'éveil. C'est la solution par défaut, celle qu'adoptent tous les scénarios rédigés pour les Contrées… mais elle n'épuise pas le débat. Une question subsidiaire se pose : ces gens sont-ils *aussi* des investigateurs dans le Monde de l'Éveil ? Autrement dit, vivent-ils des aventures dans les deux mondes ? Si la réponse est oui, leur (double) vie est intéressante… et assez peu reposante. Si c'est non, un champ inédit s'ouvre à vous, celui d'aventures oniriques vécues par des gens qui, à l'état de veille, ignorent tout du mythe de Cthulhu, des cultes préhumains et autres horreurs du monde réel. Cette approche est, d'une certaine manière, fidèle à Lovecraft, qui a élaboré des ponts entre ses deux cycles, mais a évité de les interconnecter trop étroitement.

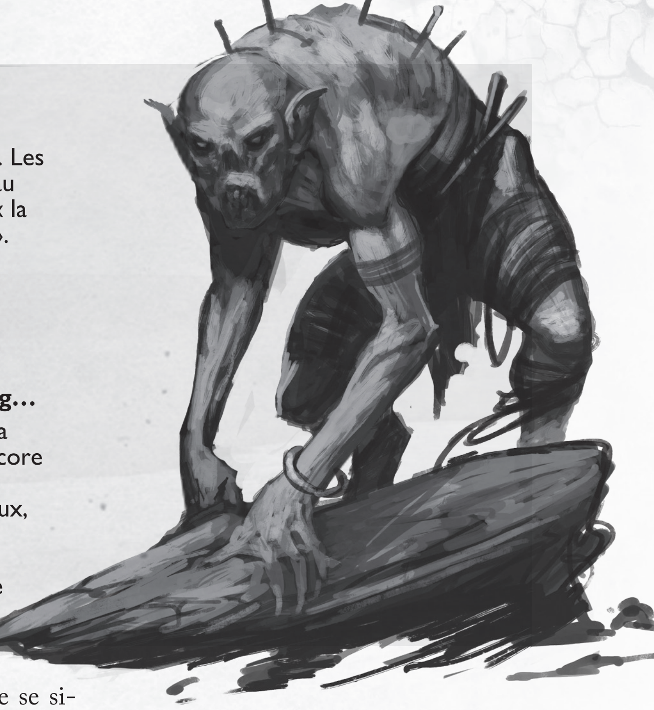
Un groupe de « natifs »

Seconde possibilité, les personnages sont tous originaires des Contrées. Ils évoluent dans un quotidien magique et fantastique, où l'imagination est la seule limite… mais ils croisent régulièrement des gens qui prétendent venir d'un « autre monde » où existent des « gratte-ciel » et des « automobiles ». Incarner un groupe de natifs peut être l'occasion d'un petit interlude ironique, sur le thème « ils sont fous ces rêveurs », ou l'exploration d'un « choc des cultures » entre des natifs qui vivent dans une réalité malléable et contingente, et des rêveurs qui arrivent d'un monde où la réalité est stable, observable et mesurée. Si vous vous sentez ambitieux, cela peut aussi être l'occasion d'explorer la question de la *réalité* – si les Contrées ne sont pas « réelles » au sens que les rêveurs donnent à ce mot, *quid* des natifs ? Et s'ils ne sont pas « réels », que sont-ils, à l'échelle du cosmos ?

Un groupe mixte

Rien n'interdit de mêler « rêveurs » et « natifs ». Techniquement, il existe une différence bien nette : la possession ou non de la compétence Rêver. En pratique, la magie rétablit l'équilibre, et vous êtes libre d'y donner un coup de pouce. Il est possible qu'un « natif » découvre qu'il est la création d'un rêveur… mais il se peut aussi qu'un « rêveur » soit juste l'ami imaginaire d'un natif, qui l'a inventé d'après ce qu'il sait des véritables rêveurs. Ce genre de groupe présente un intérêt tout particulier si vous êtes en train de faire jouer une histoire longue dans les Contrées et que vous venez de subir une perte (voir *La mort n'est pas une fin*, p. 165).





Mais qu'est-ce qu'un « natif » ?

La réponse par défaut est « un humain », mais ce n'est pas une obligation. Les **chats** jouent un rôle important dans les aventures de Randolph Carter, au point où une part non négligeable de sa quête pourrait être vue comme « la fois où nous autres chats avons fait tout le travail à la place d'un humain ». Dans un genre plus sombre, vous pouvez aussi penser aux **goules**.

Par ailleurs, tous les rêveurs ne se rêvent pas tels qu'ils sont dans l'éveil. Rien n'interdit à un homme de se rêver en chat (mais les chats le rejetteront peut-être). Un songe bizarre peut catapulter le rêveur dans le corps d'une entité humanoïde, par exemple un **gnorri** d'Ilek-Vald. À moins que, lors d'un cauchemar particulièrement hideux, il ne s'imagine être un **homme de Leng…**

Techniquement, votre principal obstacle à toutes ces permutations sera la Santé mentale. Un rêveur projeté dans un corps différent conserve son score d'origine. En revanche, que faire si le rêveur n'est pas humain ? Tous les vétérinaires vous diront que les chats peuvent souffrir de troubles mentaux, même s'ils revêtent des formes différentes des nôtres. Les goules posent un problème plus compliqué. Certaines entités du Monde souterrain les terrifient, à commencer par les gugs, mais s'agit-il de préserver leur Santé mentale, ou juste de ne pas se faire dévorer ?

De quel côté du mur vous placez-vous ?

Le sommeil et l'éveil sont deux mondes, et ils sont séparés… jusqu'à ce que les investigateurs viennent jouer les trouble-fête.

De part et d'autre

Il s'agit de la solution par défaut, celle que proposent la plupart des scénarios. Les investigateurs font des journées doubles, enquêtant à New York dans la journée et à Céléphaïs la nuit. Dans la majorité des cas, l'histoire démarre dans l'éveil, se prolonge et se résout dans le rêve, avant un dénouement dans l'éveil. Rien ne vous empêche de bousculer cette structure. Vous pouvez obtenir des effets intéressants en variant la position du *début*, du *développement*, de la *résolution* et du *dénouement*. En inversant la construction de base, on obtient un scénario dont le début et le dénouement se déroulent dans les Contrées, alors que son développement et sa résolution prennent place dans l'éveil. Les personnages sont-ils contactés par Kaman-Thah pour qu'ils protègent un rêveur contre des périls bien réels, et pas forcément surnaturels ? « Les augures me disent qu'il est menacé d'une malédiction appelée *licenciement*, et que cela le conduira à sa perte. » À moins qu'un Supérieur n'ait jeté son dévolu sur une mortelle, qui ne se souvient pas de ses rêves, mais tombe enceinte dans le Monde de l'Éveil…

Quand vous réfléchissez à un scénario « double », la question cruciale est : « L'enjeu principal de l'histoire se situe-t-il dans l'éveil ou dans le rêve ? » La réponse n'est *pas* forcément simple, jetez un coup d'œil sur *L'élève de Pickman* (p. 185) pour vous en convaincre.

Entièrement dans les Contrées

Très peu de scénarios se déroulent entièrement en songe, le plus fameux étant *Les voiles jaunes* (p. 229). En revanche, quelques nouvelles de Lovecraft se passent fort bien de l'éveil. L'exercice *est* difficile, mais gratifiant. Si vous vous y risquez, examinez de près les chapitres sur les outils oniriques (p. 163), les thèmes des Contrées (p. 164), et les enjeux (p. 165).

Entièrement dans l'éveil

Des investigateurs opérant dans leur réalité de tous les jours ? C'est un scénario classique de *L'Appel de Cthulhu*. En revanche, des natifs du rêve contraints par les circonstances à opérer dans ce « Monde de l'Éveil » dont ils ignorent tout représentent un champ inexploré. Il pourrait donner lieu à d'intéressantes variations sur le concept de *franchissement* (cf. ci-dessous). Les personnages sont-ils des rêves évanescents, condamnés à agir par des intermédiaires, ou sont-ils incarnés dans des corps mortels ? Dans ce dernier cas, ces corps paraissent-ils « éveillés » aux yeux d'un observateur extérieur, ou ressemblent-ils à des somnambules ?

Notez qu'au-delà du « choc des cultures », ce type d'histoire risque fort d'avoir, à plus long terme, d'étranges conséquences cosmiques. Cela ne s'appelle pas le *mur* du sommeil pour rien, et si de petits malins commencent à le franchir dans les deux sens, il y a de fortes chances que cela sème un tel désordre que les Grandes Entités finissent par s'en mêler.

Quel franchissement ?

Dernier paramètre à prendre en considération, la manière dont les personnages traversent le mur du sommeil.

En rêve

C'est la solution par défaut. Ouverte à pratiquement tout le monde, elle n'exige pas d'efforts, et peut même tomber sur des personnages qui ne demandent rien. Bref, elle n'a que des avantages… et notamment celui de ne rien exiger de rêveurs débutants. Son principal point faible est que théoriquement, les rêveurs sont *rares*, et qu'en distribuant le don du songe à tort et à travers, vous affaiblissez la suspension d'incrédulité des joueurs[4].

En transe

Cette catégorie recouvre toutes les méthodes « artificielles » pour rejoindre les Contrées. Cela inclut les drogues, l'hypnose, les cristaux étranges qui absorbent votre âme avant de l'envoyer dans les Contrées du Rêve, les rites païens accomplis par un chamane toungouze… ou l'utilisation de la Clé d'argent.

Toutes ces techniques fonctionnent. En revanche, toutes ne garantissent pas un accès commode aux Contrées du Rêve.

4 Sur ce point, les rêveurs ne sont pas différents des entités surnaturelles qui (sur)peuplent certains jeux de fantastique contemporains. Quand tout le monde est un loup-garou *sauf* les vampires, on finit par se demander combien il reste d'humains.

« Ah oui, j'ai oublié de vous dire, l'incantation vous envoie dans un endroit appelé Sarkomand. Aucune idée de ce à quoi ça ressemble. » De plus, ces méthodes s'apparentent à une effraction, surtout si vous avez déjà perdu votre ticket d'entrée en mourant dans les Contrées. Les grands prêtres de la Caverne de la Flamme ne sont pas infaillibles, et les intrus peuvent passer de nombreuses fois avant d'être rattrapés. Mais tôt ou tard, ils connaîtront des problèmes inconnus des « vrais » rêveurs.

En changeant de corps

Ce cas de figure rare implique que les corps des rêveurs restent dans l'éveil, mais que leurs consciences, au lieu de migrer dans des avatars oniriques façonnés par leur subconscient, s'installent dans le corps de natifs du rêve (humains ou non).

Cela soulève naturellement des complications : les natifs en question ont leur vie, leurs amis, leurs intérêts, et pas forcément envie de céder leur corps à des excités qui risquent d'en faire un mauvais usage. Et puis, que deviennent les âmes des natifs ? Restent-elles dans leurs corps, privées de contrôle mais pas du privilège de communiquer avec leurs ravisseurs ? Ou vont-elles occuper les corps des rêveurs dans le Monde de l'Éveil ?

La morale

Si l'on revient un instant à la littérature, les contes ont souvent une *morale*, autrement dit un enseignement que l'auteur veut faire passer à son public.

Une morale peut être un intéressant outil de création de scénarios, et vous n'avez même pas besoin de l'inventer vous-même : celles des *Fables* de La Fontaine sont accessibles en deux clics.

Exercice : Dans le contexte des Contrées du Rêve, que pourrait-on faire de la morale du *Cerf se voyant dans l'eau* ? « Nous faisons cas du Beau, nous méprisons l'Utile ; Et le Beau souvent nous détruit. »

Notez que rien ne vous oblige à communiquer la morale de l'histoire aux joueurs. En fait, je vous le déconseille : ils sont libres de penser ce qu'ils veulent de ce qu'ils viennent de vivre, voire de comprendre l'exact contraire de ce que vous vouliez faire passer.

En ouvrant un portail

Rare et complexe, exigeant des objets magiques puissants et/ou des expériences mystiques d'une grande intensité, le passage physique entre l'éveil et le rêve n'est pas à conseiller à des rêveurs débutants. Si les personnages se spécialisent dans le rêve au point de se détourner des investigations du Monde de l'Éveil, il sera temps de mettre en scène leur disparition, dont les circonstances ressemblent *presque* à celles d'une investigation classique qui aurait mal tourné.

Pour quelles histoires ?

La plupart des scénarios de *L'Appel de Cthulhu* sont des scénarios d'enquête. Les personnages sont impliqués dans un mystère et l'élucident en remontant des pistes, en interrogeant des témoins et en examinant des indices. Rien ne vous empêche de respecter cette tradition dans les Contrées du Rêve. La logique onirique peut même simplifier les recherches, à moins que les personnages ne vivent l'un de ces rêves frustrants où l'on a la réponse sur le bout de la langue sans jamais parvenir à l'exprimer[5]…

Toutefois, le rêve se prête bien à des formes d'histoires alternatives. En voici trois, mais cette liste n'est pas limitative. Notez que ces *structures* peuvent se combiner librement avec les *thèmes* évoqués p. 164.

Le conte

Pour les besoins de notre démonstration, disons qu'un ***conte*** est une histoire courte, jouable en une ou deux soirées. Il respecte au moins deux des trois unités de temps, de lieu ou d'action.

Les contes mettent l'accent sur la découverte des Contrées, leur étrangeté, leurs merveilles et leurs horreurs. Ils comportent peu ou pas de détours par le Monde de l'Éveil. Ils se prêtent bien à une exploration ponctuelle des Contrées, mais peuvent également vous servir à planter le décor de scénarios plus ambitieux, en introduisant des personnages non-joueurs ou des lieux destinés à réapparaître de rêve en rêve.

La nouvelle *Les Chats d'Ulthar* est le prototype du conte des Contrées : Lovecraft nous présente un lieu dont les habitants obéissent à une coutume étrange, expliquée par un récit ramassé dans l'espace et le temps. Rien n'interdit à un conte d'être plus ambitieux.

Terminer une quête

La fin d'une quête n'a pas besoin d'être heureuse, et ce même si les rêveurs atteignent leur objectif. En fait, la marque d'un grand conteur est de savoir mêler une touche d'amertume à sa conclusion. Randolph Carter revient à sa cité enchantée, mais cela le prive du droit de rêver. Le sort d'Iranon est encore pire : il réalise que sa quête est vaine depuis le début, et meurt de chagrin. Même sans aller jusqu'à ces extrémités, n'oubliez pas que la quête ne se déroule pas dans le vide, et que les mondes du rêve et de l'éveil continuent à bouger autour des personnages. Tuer le Sombre Roi du Monde souterrain fera de vous un héros dans les Six Royaumes, mais si votre femme se lasse de vous voir dormir quinze heures par jour et vous quitte, est-ce que le jeu en valait la chandelle ?

Le Destin de Sarnath respecte l'unité d'action et circonscrit les événements à deux lieux. En revanche, plus d'un millier d'années s'écoulent entre l'événement initial et le dénouement…

La quête

Une ***quête*** est une « recherche obstinée de quelqu'un ou quelque chose ». Que cela s'applique à un lieu, un objet ou une personne, c'est un modèle bien connu des rôlistes, y compris des joueurs de *L'Appel de Cthulhu*, qui peut aussi bien servir comme scénario court que comme structure de campagne.

Pour atteindre ce qu'ils cherchent, les héros de l'histoire se déplacent d'un point à un autre et rencontrent une multitude d'individus qui les aident, les ralentissent ou leur barrent le passage. Parfaite pour les rêveurs désireux de voir du pays, la quête offre un gain en surface compensé par une perte de profondeur. À force de courir le monde, les rêveurs finissent par perdre de vue des choses plus simples, mais plus essentielles.

Bien sûr, les quêtes n'ont pas besoin d'être *linéaires*. Certaines comptent assez d'embranchements ou d'objectifs secondaires pour générer des dizaines d'heures de jeu. Souvenez-vous que dans les Contrées du Rêve, l'objectif du groupe peut aussi être *symbolique* ou *intime*. Où et comment trouver « le pardon » ou « la paix de l'âme » ?

5 Soyons clairs : je ne vous le conseille *pas*.

L'archétype de la quête onirique est, bien sûr, *À la recherche de Kadath*, où Randolph Carter retourne le monde pour découvrir la cité de ses rêves…

La tragédie

Toutes les histoires situées dans les Contrées ne se terminent pas mal, *mais* il existe une exception. Lorsque des mortels, rêveurs ou non, tentent de se mêler des affaires des dieux, on assiste presque toujours à un « enchaînement d'événements terribles ou funestes, dont l'issue est fatale ».

Qui châtie ces indiscrets ? Barzaï le Sage peut en attester, les ***Autres Dieux*** offrent plus volontiers une annihilation silencieuse qu'un destin abominable. En revanche, leur messager, ***Nyarlathotep***, est non seulement capable de vous fignoler un sort cruel, mais il y prendra certainement plaisir, et il faut être Randolph Carter pour échapper à ses griffes. Enfin, les Contrées ont leurs propres dieux. Les ***Grandes Entités*** sont des entités aux pouvoirs limités, qui ont autorité sur des domaines précis. Autrement dit, ils ressemblent beaucoup aux dieux de nos mythologies. Or, ces derniers ne se sont jamais gênés pour maltraiter les mortels qui se signalaient à leur attention.

Soudain, des événements « terribles ou funestes » frappent les personnages, mais le coup n'a pas besoin d'être direct, ni même de faire effet immédiatement. Une bonne tragédie commence souvent par la mort d'individus clés, qui aidaient les rêveurs à supporter le poids de leurs existences. Accumulez les petits nuages, jusqu'à ce que l'orage soit prêt à éclater.

Le mot « fatal » mérite une seconde d'attention, parce qu'il recouvre des nuances diverses, allant de la ruine matérielle à l'ouverture d'un enfer dédié en passant par une mort horrible, et liant toutes ces notions au bon vieux *fatum*, autrement dit à la destinée (voir l'encadré ci-contre).

Bien sûr, la voie de la tragédie n'est pas forcément sans retour. Un rêveur torturé par un Supérieur peut s'adresser à ses prêtres, voire au dieu lui-même, pour comprendre ce qui lui arrive. Ensuite, il devra faire amende honorable, par exemple en rendant un service à son tourmenteur, ou en lui rêvant un nouveau sanctuaire. À moins que le mortel ne se choisisse un protecteur, autrement dit une autre divinité… ou Nyarlathotep.



Histoires à dormir assis

Les liens des Contrées du Rêve avec le Monde de l'Éveil sont l'une de ses originalités, mais il en existe d'autres, qui se résument toutes par « les personnages vivent un songe ». Reste à voir comment transmettre cette impression en jeu, et quelles sont les thématiques majeures des Contrées, telles qu'elles furent pensées par Lovecraft.

Au bout du pinceau…

La plupart des gens ne retirent de leurs rêves que des *images*, des *sensations* et des *émotions*. Commençons donc par là.

- **Les images** sont vos amies. Essayez de penser au moins l'une des scènes du scénario comme un *tableau*. Une terrasse de marbre rose donnant sur une mer de nuages, où des vieillards vêtus de robes grises discutent, l'air grave. Un navire blanc qui s'envole vers la Lune. Un gouffre dans les parois duquel s'ouvrent des terriers hantés de monstres. Vous avez des siècles de tradition picturale dans lesquels puiser à votre guise. Des artistes aussi différents que Jérôme Bosch, Nicholas Roerich, Joseph Turner ou Odilon Redon peuvent vous donner de premières pistes… tout comme les illustrations de ce livre.
- **Les sensations** sont des données brutes : froid, chaud, douleur, plaisir, etc. Elles ne sont pas forcément plus extrêmes dans les Contrées du Rêve, mais elles sont parfois plus complexes à retranscrire. Le vin de lune, par exemple, a un goût ineffable, impossible à traduire en mots. En revanche, le rêveur qui en abuse perd conscience et souffre d'horribles rêves de chute, qui se traduisent très bien en sensations. Par ailleurs, si vous le souhaitez, vous pouvez parfois dédoubler le flux sensoriel, entre ce que perçoit la forme onirique du personnage et ce que ressent son corps endormi :

> **Du bon usage du destin**
>
> Existe-t-il une puissance cosmique désireuse de faire avancer les rêveurs vers la fin de leur histoire ? Cette idée peut être débattue à l'infini[6]. Plutôt que de reformuler pour la énième fois le débat entre prédestination et libre arbitre, prenons les choses à la hauteur qui nous intéresse : celle des joueurs.
>
> Tant que le personnage vit, son destin n'est pas achevé. Son existence prendra tout son sens après sa mort, mais ce n'est pas encore le propos. En attendant, il traverse des épreuves plus ou moins rudes… et plus ou moins planifiées par vous.
>
> Comment définir une « épreuve » ? C'est l'exploitation du tempérament du personnage par la puissance qui se charge de châtier le mortel. L'idée est de jouer sur tous les tableaux, forces et faiblesses mêlées, et de présenter des choix biaisés, truqués, de manière à ce que chaque décision prise par le rêveur le conduise à une nouvelle épreuve. Réfléchissez à l'inverse de la progression classique du héros qui, à chaque victoire, gagne en puissance. Ici, chaque épreuve se solde par un affaiblissement, par le maintien du *statu quo* ou par une victoire trompeuse.
>
> Pas à pas, d'épreuve en épreuve, on finit par arriver à la mort ou la ruine du héros. Si le joueur n'a pas compris ce qui lui arrivait, avant que la conscience de son personnage ne regagne le Monde de l'Éveil, le responsable de sa punition se fera un plaisir de lui expliquer comment il l'a châtié.

6 En termes de méta-jeu, ces puissances existent, elles s'appellent « meneur de jeu », « joueurs » et « scénario », mais *Rêve de dragon* a déjà traité le sujet, et avec brio.

« Vous étouffez dans cette grotte… et quelque part, dans une chambre confortable, quelqu'un jette ses couvertures au sol… »

- **Les émotions** sont un domaine complexe. Les rêveurs sont, par définition, des gens qui ont abaissé une bonne part de leurs boucliers mentaux. Ils sont donc à la fois plus sensibles qu'en temps normal… et entourés de gens eux-mêmes plus exaltés que de coutume. Dans le Monde de l'Éveil, les investigateurs peuvent « jouer aux échecs » avec leurs adversaires, échangeant un peu plus de temps pour boucler le dossier contre un ou deux meurtres supplémentaires… Ce n'est pas l'esprit des Contrées. La douleur des parents des victimes est tellement présente, tellement envahissante, qu'il faut faire quelque chose, et *vite*. Cela vous ouvre un champ littéraire assez éloigné de la *fantasy*, présenté dans l'encadré *L'âme à nu*, ci-contre.

L'âme à nu

Lorsqu'il s'agit d'exprimer ses émotions, les XXe et XXIe siècles sont autrement plus pudiques que leurs devanciers. En revanche, la littérature des siècles précédents vous ouvre un champ d'investigation immense. Les personnages de Shakespeare, de Corneille ou de Racine vous donnent d'intéressants modèles, mais le théâtre romantique est un gisement encore plus fertile, où des jardiniers de génie ont cultivé outrance et exaltation rien que pour vous. Il ne vous restera plus qu'à rhabiller vos trouvailles à l'aide des thèmes des Contrées, présentés p. 164.

Il n'est pas du tout impossible que certains coins des Contrées rejouent le drame de l'ambition qu'est *Macbeth*, ou au contraire, la tragédie du sauveur malgré lui qu'est *Lorenzaccio*. Kuranes paraît taillé pour endosser le rôle d'Auguste dans *Cinna*. Et il se trouve peut-être une cité crépusculaire ou le visage du mal est celui de la *Lucrèce Borgia* de Victor Hugo.

Quelques outils oniriques

Sur le moment, un rêveur ordinaire a l'impression que l'ensemble des images, des sensations et des émotions qu'il perçoit compose un récit cohérent, mais une fois réveillé, les détails ne tardent pas à se dissoudre. Rares sont ceux qui s'éveillent avec le souvenir d'une *histoire* dotée de péripéties et d'une logique interne. Lovecraft en faisait partie : sa correspondance en raconte plusieurs exemples qui, dans certains cas, sont devenus des nouvelles.

Les visiteurs des Contrées du Rêve sont des rêveurs lucides, capables de diriger leurs songes et de s'en souvenir à l'état de veille. Mais même eux ne sont pas immunisés contre les effets du songe sur la narration.

En voici quelques-uns dont vous pouvez faire usage si vous l'estimez nécessaire.

- **L'ellipse** est une technique familière à tous les meneurs de jeu… et à tous les gens qui se souviennent, même vaguement, de leurs rêves. « Vous étiez là… et maintenant, vous êtes là » est un moyen commode d'esquiver de s'épargner la description détaillée d'un voyage fastidieux.
- **L'imagination des rêveurs** colore leurs perceptions. Tous voient en gros la même chose, mais les détails ne sont pas nécessairement identiques. Je vous dis « galère noire ». Que voyez-vous ? Une modeste birème ? Une immense quinquérème ? Est-elle peinte, ou a-t-elle été construite avec un bois naturellement noir ? De quelle couleur est la voile ? A-t-elle un rostre ? Le travail ordinaire d'un meneur de jeu est de communiquer assez de détails aux joueurs pour qu'ils comprennent tous la situation de la même manière. Ici, vous *pouvez* leur laisser un peu plus la bride sur le cou, quitte à réincorporer leurs idées dans vos descriptions[7]… ou jouer sur ces incohérences, une technique présentée dans la campagne *L'instinct de l'escamoteur*.
- **Les symboles** sont une donnée normale et naturelle des rêves, au point de mériter un développement à part, p. 164. Pour l'instant, retenez juste que si votre histoire parle de solitude, il y a de fortes chances qu'elle se déroule en partie dans un désert ou dans une ville abandonnée. La symbolique est un domaine complexe, au maniement délicat, mais qui représente un outil de choix pour donner une ambiance particulière aux Contrées.
- **Des incohérences apparentes** naissent parfois de la manipulation des symboles. Bien sûr, elles cessent d'exister lorsque l'on quitte le domaine des perceptions pour celui des réalités sous-jacentes. Un exemple ? Les rêveurs se retrouvent devant un bâtiment qui représente leurs peurs les plus profondes. Martha verra une maison de retraite, John un abattoir et Peter un réseau de tranchées. Pour tous les trois, c'est un cauchemar… et y naviguer sans se perdre sera un défi en soi.

Splendeurs et terreurs

Le rêve n'est jamais *banal*. Comment décrire quelque chose qui est alternativement splendide à vous briser le cœur et effroyable à vous fracasser l'âme ? En improvisation pure, l'exercice est excessivement risqué, mais rien ne vous empêche de préparer vos descriptions en amont. Vous n'avez pas besoin d'en écrire des pages, mais une paire de phrases dont vous aurez réglé la cadence, et dont vous aurez choisi quelques mots dans un *Thésaurus*, peuvent faire des merveilles[8].

Et puis, contrairement à un auteur, rien ne vous interdit de jouer sur les autres sens des joueurs. La musique est une alliée précieuse pour mettre les joueurs en condition ! Et si la visite d'un temple est au programme, un simple bâtonnet d'encens vous rendra de grands services.

Au bout du compte, souvenez-vous que ce sont les *personnages* qui encaissent le plus gros de la charge sensorielle et émotionnelle des Contrées, mais que votre responsabilité est de la transmettre aux *joueurs*. Si vous l'accompagnez de commentaires personnels, du type « la vue de Céléphaïs vous tire des larmes de joie », c'est de bonne guerre… tant que vous ne retirez pas *trop* de contrôle aux joueurs.

Symboles archétypes et clichés

Un ***symbole*** est l'expression matérielle d'un concept, vu par le prisme d'une culture donnée, et à une époque donnée. Les symboles sont évolutifs. Leur sens et leur apparence se renouvellent d'époque en époque, mais le processus s'apparente à une sédimentation, pas à un changement brutal. Au niveau qui nous intéresse, ils sont également filtrés par le regard d'un individu donné : le rêveur. Les

7 Une technique de meneur de jeu assez classique, mais elle se justifie particulièrement bien ici.

8 À condition que vos joueurs ne soient pas du genre à dire des choses comme « hein ? mais c'est quoi, du *chrysobéryl* ? »

Contrées sont truffées d'expressions symboliques, parfois très générales – l'omniprésent concept d'« exotisme » – ou entièrement personnelles. En fait, il est même possible d'imaginer que les Contrées toutes entières sont un ensemble symbolique que l'esprit humain revêt d'une couche de sons et d'images simplement parce qu'il n'est pas équipé pour fonctionner autrement. Quant aux Contrées façonnées par les rêves de civilisations éteintes, elles ne sont « perdues » que parce que les symboles qu'elles exprimaient ont été oubliés (jusqu'à ce qu'ils soient redécouverts).

Un ***archétype*** est un symbole qui prétend à l'universalité. Populaire dans la première moitié du XXe siècle, l'idée que toute l'humanité puise dans la même banque d'archétypes est largement discréditée de nos jours, même si elle conserve des défenseurs dans la culture populaire. Autrement dit, pour nous, c'est un concept utile, ne serait-ce que parce que le Nyarlathotep des Contrées du Rêve se rapproche beaucoup de l'archétype mythologique du Trompeur.

Enfin, un ***cliché*** est un symbole dégradé jusqu'à la banalité, qui parle à tout le monde, mais qui a perdu une grande part de sa charge imaginaire. Cela ne l'empêche pas de conserver un intérêt pour nous, car les clichés représentent des « briques » plus maniables que les symboles (voir l'encadré ci-dessous).

Les thèmes

Examiner les *thèmes* qui sous-tendent les Contrées du Rêve revient à se promener dans l'esprit de leur créateur.

- **Le rêve**. Lovecraft n'a pas été le seul à écrire de la *fantasy*, en revanche, il a été le seul à opter pour le rêve comme cadre pour ses créations. L'Âge hyborien de R.E. Howard se situe dans un passé lointain. Zothique, de C.A. Smith, sera le dernier continent, dans un avenir inconcevable. Quant à Pegāna, de Lord Dunsany, c'est « un autre monde » sans plus de précisions. Une fois de plus, c'était un rêveur lucide, capable *de se réveiller en train d'écrire*.
- **L'exotisme**. Lovecraft ne s'est jamais entièrement remis de sa lecture précoce des *Mille et Une Nuits*. Des cités mystérieuses ? Des marchands enturbannés bavardant dans des caravansérails ? Des potentats cruels ? Des dômes et des minarets montant à l'assaut d'un ciel céruléen ? Des territoires mystérieux où l'on rencontre des vestiges (pas toujours inertes) de civilisations oubliées ? Tout vient de là[9].
- **L'Antiquité gréco-romaine**, avec ses temples, ses dieux capricieux et ses aèdes couronnés de lauriers, est également présente, mais de manière plus diffuse, alors qu'elle occupait une place de choix dans l'imaginaire de Lovecraft.
- **La vieille Angleterre** fait son apparition dans les Contrées par l'intermédiaire du roi Kuranes, le grand rêveur qui réalise trop tard qu'il n'avait pas besoin de se perdre pour connaître le bonheur. Le petit coin de Cornouailles rebâti non loin de Céléphaïs n'est pas qu'une curiosité sans importance : c'est un accès thématique à toute la matière imaginaire des îles Britanniques.
- Est-il besoin de s'attarder longtemps sur les **chats** ? Qu'ils somnolent devant les maisons d'Ulthar ou qu'ils tirent Randolph Carter d'un mauvais pas, ils ne sont jamais loin.
- Les théories **esthétiques et symboliques** de Lovecraft peuvent sembler plus difficiles à définir, mais lisez *La Quête d'Iranon* : cette courte histoire dit des choses sur la solitude et l'incompréhension qui poursuivent l'artiste. Quant au *Bateau blanc*, une quête qui se termine mal, elle définit en quelques pages des royaumes entiers, tous dotés de noms symboliques – le pays de l'Imagination, celui des Rêves perdus…
- Enfin, il nous reste **l'horreur**. Au premier coup d'œil, sa place dans le cycle semble assurée par le monde souterrain, mais quand on y regarde de plus près, on réalise à quel point elle affleure partout ailleurs, des bords du lac de Sarnath à Dylath-Leen en passant par Sarkomand.

Bons clichés et clichés nuisibles

Les clichés sont un outil de remplissage utile, mais d'emploi périlleux. À quel moment les références communes au groupe dégénèrent-elles en clichés inintéressants, voire toxiques pour l'ambiance des Contrées ? La réponse varie de table en table, et en fonction de la dissonance que le cliché inflige aux thèmes de l'univers.

Exemple : Imaginons un sorcier maléfique retranché dans sa tour, dont les principales occupations sont d'enlever des jeunes filles blondes et de déterrer des cadavres. Thématiquement, notre homme ne tranche pas avec les Contrées. Il pourrait apparaître dans une nouvelle de Lovecraft ou de l'un de ses amis.

Laissons de côté la question du pourquoi, et penchons-nous sur le « comment », en utilisant une paire de clichés. D'indicibles *choses* aux ailes de cuir quittent sa tour à chaque nuit sans lune, et reviennent en tenant une demoiselle évanouie entre leurs griffes. Quant aux viols de sépulture, ils sont assurés par des êtres griffus et bossus, qui rôdent dans un charnier lorsque le sorcier n'a pas besoin d'eux. Nous sommes toujours dans le ton des Contrées.

Maintenant, introduisons une dissonance : les enlèvements sont assurés par un sbire barbu, tout de noir vêtu, qui s'acquitte de sa sinistre besogne avec mélancolie, mais détermination. Il a sûrement une histoire tragique, et nos héros pourront sans doute le conduire à se révolter contre son maître. Vous venez de piocher dans le registre de l'histoire de cape et d'épée, mais vous restez assez proche des thèmes des Contrées pour que cela fonctionne.

Plus problématique, vous décidez que le pilleur de tombes est un bossu torve et grimaçant, prénommé « Igor ». Si vous parvenez à le maintenir au niveau d'un personnage de conte gothique, à la fois pitoyable et horrible, la greffe peut prendre. Mais si par malheur certains joueurs ont vu *Frankenstein Junior*, vous vous exposez à des fous rires autour de la table à chaque fois que le pauvre Igor montrera le bout de sa bosse. Cliché toxique, à écarter.

9 Ainsi que le nom « Abdul Alhazred », Irem des piliers et quelques autres bricoles…

Les enjeux

Les Contrées se prêtent à cinq niveaux d'histoire. Les deux premiers sont des classiques du jeu de rôle, qui restent (presque) inchangés. Le troisième est plus original, et plus compliqué à utiliser. Quant aux deux derniers, ils ont des côtés familiers, mais méritent d'être réévalués à l'aune des Contrées.

- **Enjeux locaux**. C'est la base de la plupart des scénarios de jeu de rôle : les héros rendent service à tel ou tel groupe, accomplissent une mission, ou résolvent une crise. Il n'y a rien de mal à convoyer un chargement de rubis d'une ville à l'autre, même si les seuls ennemis sont d'honnêtes brigands de grand chemin !
- **Enjeux personnels**. Ce type d'histoire regroupe tous les scénarios guidés par l'historique et les ambitions des rêveurs. Certains ont envie de trouver l'amour, d'autres de devenir rois, et c'est fort bien ainsi. Le rêve permet toutes les créations, toutes les folies… à condition d'y consacrer assez de temps et d'énergie.
- **Enjeux intimes**. À ce niveau, les Contrées ne sont qu'un décor, le véritable point d'intérêt se trouve dans l'esprit des personnages – ils doivent résoudre un souci qui se trouve dans leur tête, que ce soit dans l'éveil ou dans le rêve. Cette résolution, à son tour, aura un impact sur les deux mondes. *Le Pays des rêves perdus,* p. 239, est un remarquable exemple de ce type d'enjeux, qui repose sur des ressorts inhabituels et difficiles à mettre en scène : des émotions et du jeu théâtral.
- **Enjeux divins**. Les Grandes Entités sont l'une des facettes les plus intrigantes des Contrées, et l'une des moins exploitées. Sont-ils le résultat des rêves agglomérés de millions de gens ? La création de rêveurs défunts ? Des rêveurs défunts hissés à un niveau de puissance surhumaine ? Lovecraft nous les décrit comme des dieux de la mythologie classique, occupés à leurs affaires mais descendant parfois dans les Contrées pour engendrer une progéniture avec des mortelles. Que veulent-ils d'autre ? Ont-ils des objectifs communs, s'ignorent-ils ou se livrent-ils une guerre feutrée ?
- **Enjeux cosmiques**. Au-dessus des « faibles dieux de la terre » se trouvent les Autres Dieux, qui laissent les Grandes Entités régner sur les Contrées du Rêve en vertu d'un accord aux contours mal définis. Nyarlathotep semble servir d'intermédiaire entre les deux groupes, mais son rôle est incertain : est-il l'architecte de cette entente, et dans ce cas, pourquoi a-t-il accepté de servir de protecteurs à une bande de petits dieux querelleurs ? Ou est-il désireux de déchirer ce pacte, mais dans ce cas, qu'est-ce qui l'en empêche ? Bien sûr, ces questions en appellent d'autres. Qu'arriverait-il à la psyché humaine si cet accord était révoqué ? Qu'arrive-t-il aux Contrées lorsque Cthulhu se rapproche de l'éveil ? Et si quelqu'un arrivait à comprendre *pourquoi* les Contrées jouissent de ce privilège, parviendrait-il à imposer quelque chose de similaire dans notre réalité ?

La cohérence des enjeux

Rêve et éveil ne sont pas égaux. L'éveil est grand ouvert à toutes les horreurs cosmiques, sans cesse menacé par des irruptions localisées de l'Autre Côté, souvent orchestrées par des cultes appuyés sur des traditions millénaires. Les Contrées, quant à elles, sont un havre de paix *apparente*, à l'abri de la plupart des menaces que combattent les investigateurs de l'éveil.

Dans ces conditions, équilibrer les enjeux de part et d'autre du mur du sommeil est un défi. Il peut être relevé en les faisant *coïncider*, par exemple en disant que la menace est locale des deux côtés. C'est classique, efficace, et plus les enjeux sont cosmiques, plus il y a de chances que vous impliquiez Nyarlathotep, la seule entité qui soit présente des deux côtés du mur du sommeil. (Enfin, disons qu'il y a une entité de ce nom dans le songe et dans l'éveil. Je me demande toujours si c'est la même).

Il est également possible de choisir délibérément la *discordance*, et d'opter pour une menace locale dans l'éveil dont les effets sont bien plus dévastateurs dans le rêve, ou pour un conflit purement intime dans les Contrées qui pourrait avoir des effets terrifiants dans l'éveil… Plus l'écart entre les deux niveaux d'enjeu est important, plus votre scénario sera difficile à monter, mais plus il a de chances d'être mémorable.

Quel est le bon équilibre ? Dans un premier temps, disons qu'il vaut mieux être *un peu* plus épique dans un monde que dans l'autre, ou *un peu* plus intimiste d'un scénario à l'autre, mais que les variations trop importantes finissent par donner le mal de mer.

La mort n'est pas une fin

En théorie, un rêveur qui trouve la mort dans les Contrées ne peut plus y revenir – c'est le sort de Basil Elton dans *Le Bateau blanc*. Cette « petite mort » laisse un personnage capable de fonctionner dans le Monde de l'Éveil, mais amputé d'une partie de lui-même.

Le trépas d'un membre du groupe soulève les difficultés logistiques habituelles, dont la principale est que vous retirez un joueur de la partie jusqu'à la fin du scénario. Nous sommes tous familiers avec la technique du **remplacement à chaud**. Soudain, un personnage non-joueur se révèle plus compétent qu'on ne le pensait jusque-là. Ce caravanier couard a un soudain accès de courage et rejoint le groupe… Ce pirate qui avait sympathisé avec les rêveurs décide de les aider dans leur quête. Bref, vous donnez une identité temporaire au joueur dont le personnage est mort, et vous le laissez finir le scénario avec, quitte à créer un nouveau rêveur pour la séance suivante (mais ce n'est pas obligatoire, il peut garder son « remplaçant » dans le rêve et son personnage habituel dans les Contrées si ça l'amuse).

L'effacement est une autre technique, plus insidieuse. Le rêveur n'est pas mort, il est « juste » grièvement blessé, et tout le monde pense qu'il se remettra… sauf que très vite, le groupe se rend compte qu'il ne s'en est pas sorti. Ses plaies ne se referment jamais complètement, ou se rouvrent au pire moment possible. Et peu à peu, le rêveur perd de sa substance, jusqu'à ne plus être qu'un fantôme. Selon la nature de sa mort, il peut se dissoudre paisiblement, se changer en *autre chose* ou être dévoré par une entité attirée par sa déréliction. Bien utilisée, cette solution permet de terminer le scénario en cours, de laisser au rêveur le temps de faire ses adieux… Et bien sûr, elle peut aussi déboucher sur une quête désespérée pour lui rendre son intégrité. Qui sait ? Il existe peut-être un moyen de tromper la mort, au moins pour cette fois, mais à quel prix ?

Le temps, le rêve et les rêveurs

Les hommes ont toujours rêvé, ce qui veut dire que les Contrées, ou quelque chose de similaire, ont toujours été là. Cette section vous donne des pistes pour jouer des rêveurs à d'autres époques.

Le rêve à travers les âges

Un fil rouge court à travers les siècles : les rêveurs sont toujours des individus à part, à l'écart de leurs contemporains. De nos jours, ils sont « déconnectés » de la manière la plus littérale qui soit, mais même aux époques précédentes, ils se tenaient souvent à l'écart du tumulte d'un monde qu'ils comprenaient mal.

Dans l'Antiquité

Pour **les Grecs et les Romains**, les rêves sont des *messages des dieux*. Avertissement ou bénédiction, ils représentent une facette importante de la réalité et ne doivent pas être ignorés. Les Contrées du Rêve grécoromaines étaient sans doute très différentes des nôtres, mais les rêveurs qui les exploraient pouvaient consacrer leurs vies éveillées à l'*oniromancie*, l'explication des rêves de leurs contemporains. Interpréter des symboles personnels était une tâche complexe, mais certaines images universelles étaient décrites et expliquées dans des *Clés des songes*, des ouvrages qui vous expliquaient par exemple que rêver de bêtes marines était un mauvais présage.

- *L'Oniromancie* est un traité grec, rédigé au IVe siècle avant notre ère. Rare avant la chute de l'Empire romain, il a complètement disparu du Monde de l'Éveil à notre époque… Comme son titre l'indique, il se concentre sur les moyens de mettre à mort les « mauvais rêves », si besoin par le fer et le feu. Il est l'œuvre d'un petit groupe de prêtres-rêveurs qui servaient un oracle mineur, dont le sanctuaire est oublié. Ils accompagnaient les suppliants dans leurs rêves, se battaient à leurs côtés contre les entités malfaisantes, puis les guidaient vers une « terre bénie ». Leur temple subsiste à l'état de ruine, quelque part dans les Contrées, et leurs secrets y sont gravés sur des tables d'émeraude. Reste à trouver cette Arcadie, qui n'est plus qu'une steppe mal famée…

Au Moyen Âge

L'oniromancie reste pratiquée, mais elle sent de plus en plus le soufre, et les songes sont inspirés par le Ciel ou l'Enfer, ou plutôt par les anges ou les démons. Un rêveur imprudent risque d'être considéré comme un possédé ou un sorcier, et d'avoir des ennuis plus ou moins mortels. En revanche, s'il est prudent, rien ne lui interdit de coucher ses visions dans des termes acceptables par ses contemporains. Dans une culture où les visites de l'enfer étaient pratiquement un genre littéraire à part entière, combien ont été inspirées par une promenade dans le monde souterrain ?

- *Le voyage du Bienheureux Tarieg*, un manuscrit breton du IXe siècle, décrit comment un saint ermite, endormi dans sa grotte, erra en songe pendant cent onze ans dans des terres hantées de monstres. Ses tentatives pour évangéliser les peuples qui vivent dans le « val-Nargwailles » rencontrent d'abord un grand succès, mais elles sont bientôt contrées par une alliance de « prêtres païens et de démons ». Ayant fui la région, Tarieg vivra bien d'autres aventures avant de s'éveiller, de dicter ce témoignage et de mourir. Trois copies médiévales de cet ouvrage subsistent dans des fonds d'archive, à Vannes, à Paris et à Londres. Bien qu'il soit parfois cité par des historiens épris de curiosités littéraires, il n'a jamais connu d'édition critique.

L'ère moderne

À partir de la deuxième moitié du XVIIe siècle, nous entrons dans une époque rationnelle et positive, qui n'a que faire de visions « puériles ». Les rêveurs improductifs sont rangés parmi les oisifs et les paresseux, avec tous les risques que cela comporte, notamment celui d'être enfermé dans une maison de force et contraint à travailler de manière « utile à la société ». Ceux qui arrivent à communiquer leurs visions sont considérés comme des artistes marginaux, dont les œuvres soulèvent un intérêt poli dans des cercles restreints. Quant à l'oniromachie, dégradée et à demi oubliée, elle n'est plus qu'un « tour de Bohémien ».

La fin du XIXe siècle et le début du XXe marquent un retour d'intérêt pour les mondes intérieurs, qui se manifeste de plusieurs manières. La première est ***l'occultisme***. De braves Européens entretiennent des conversations nocturnes avec des lamas qu'ils croient tibétains, mais qui pourraient tout aussi bien être basés sur le plateau de Leng et diffuser une « doctrine secrète » périlleuse au possible. ***L'art*** fait également de plus en plus de place à l'imaginaire, aux paysages oniriques, à l'écriture automatique et autres constructions semi-conscientes (et ce sans attendre les surréalistes, Victor Hugo s'y adonnait déjà). Enfin, la ***psychanalyse*** entreprend d'expliquer ce qui se déroule dans la tête des gens. Freud et les Contrées vont à peu près aussi bien ensemble que l'huile et l'eau. En revanche, avec ses histoires d'archétypes et d'inconscient collectif, Carl Gustav Jung a mis la main sur des concepts qui peuvent *expliquer* l'existence d'un rêve partagé par des milliers de gens.

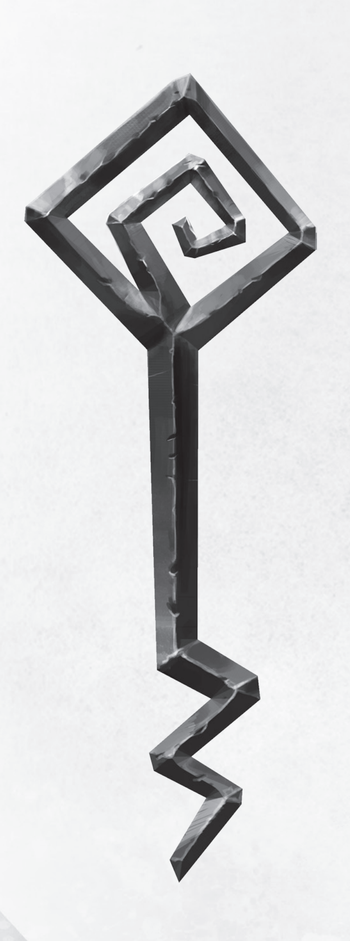
- Entre 1817 et 1929, des artistes éparpillés de la Russie à l'Irlande ont composé *douze tableaux* représentant le même sujet : un port de pêche envahi par la vase, vu de la mer, sur fond de falaises et de ciel d'orage. Les maisons, clairement médiévales, sont dominées par quelque chose qui ressemble à un temple grec. Ses portes sont ouvertes, et il en jaillit une lumière aveuglante. Certaines de ces toiles sont strictement figuratives, d'autres se rattachent au courant préraphaélite ou à l'impressionnisme, et les deux dernières sont marquées par le cubisme et le futurisme, mais l'angle et le sujet restent à chaque fois les mêmes. Œuvres d'artistes mineurs, dispersés sur deux continents, elles n'ont pas été identifiées comme faisant partie d'une série. Si quelqu'un les voyait toutes, il rêverait du port la nuit suivante. Les pêcheurs qui y vivent l'appellent Iden-Baâtrim et sont terrifiés par l'approche de la tempête…

L'époque contemporaine

On pourrait croire que les **dernières décennies du XXe siècle** ont ouvert tout grand les portes de la perception, mais en réalité, le recours massif à la chimie pour se procurer des visions ne semble pas avoir entraîné une augmentation du nombre de rêveurs capables d'accéder aux Contrées. En revanche, qui sait où vont les victimes de mauvais trips ou d'overdoses ? Peut-être y a-t-il des régions du Monde souterrain où leurs formes oniriques servent de proies à des goules ou à des entités encore moins plaisantes ?

Quant au **début du XXIe siècle**, avec sa double obsession pour le virtuel et le contrôle, ce n'est pas une bonne époque pour les rêveurs. Comment trouver les portes du Sommeil Profond lorsqu'on passe son temps entre deux écrans ? Qui se soucie de vivre des aventures oniriques, alors qu'il passe d'un raid en MMO à un site de rencontres ? Quant à la médecine, elle s'efforce de maîtriser les « états de fugue » avec autant de zèle qu'au XVIIIe siècle, et de meilleurs outils : l'électricité et la chimie.

- Fondée en 2010, SomniGold est une entreprise installée en Californie, dont le principal produit est « un sommeil sain et réparateur ». Elle diffuse des applications sur smartphone qui permettent de suivre ses cycles de sommeil, ainsi qu'un gadget qui envoie de petites impulsions électriques si le dormeur souffre d'un cauchemar. Leur nouveau produit phare, lancé l'an prochain, sera un bandeau doté d'électrodes, qui est censé donner à son porteur la capacité de diriger ses songes… avec la collaboration d'un générateur hypnagogique qui ne contient qu'un nombre limité de scénarios, tous confondants de banalité. En clair, SomniGold s'efforce de couper un maximum de gens des Contrées du Rêve. Pourquoi ?



D'autres rêveurs

Telles qu'elles sont présentées dans ce livre, les Contrées du Rêve sont la création de Lovecraft, complétée par les œuvres de Gary Myers et de Brian Lumley. Un sort injuste veut que Myers reste inédit en français, alors que les œuvres de Lumley sont disponibles chez Mnémos. Mais la liste des Grands Rêveurs est longue, et d'autres influences méritent d'être considérées. En voici quatre, parmi beaucoup d'autres.



- **Lewis Carroll, le logicien subversif.** Alice rêve, et son rêve s'avère à la fois merveilleux et angoissant. Si vous souhaitez construire des scénarios faisant appel à des jeux de langage, à des créatures décalées ou à des versions gauchies de la logique de l'éveil, lisez *Alice au pays des merveilles* et *À travers le miroir*.



- **Lord Dunsany, l'ancêtre direct.** Lovecraft considérait Dunsany comme un auteur capital, et a placé les Contrées du Rêve sous son parrainage. L'œuvre de Dunsany, immense et en grande partie oubliée, touche à de nombreux genres. Ce qui nous intéresse ici, *The Gods of Peganā* et *Time and the Gods*, a été recueilli en un volume par Chaosium sous le titre *The Complete Peganā*. Ces contes se déroulent dans le monde imaginaire de Peganā, et se concentrent sur ses dieux, leurs rivalités et leurs relations parfois difficiles avec les mortels. Les contes de Dunsany se lisent avec plaisir, et sont empreints d'un humour qui n'est pas le point fort de Lovecraft.



- **Clark Ashton Smith, le voisin de palier.** Correspondant et ami de Lovecraft, Smith a écrit plusieurs cycles situés dans des univers imaginaires, qui ont fait de lui un auteur majeur de la première *fantasy*. Dans la mesure où des pans entiers de son œuvre ont été annexés au mythe de Cthulhu en général et à *L'Appel de Cthulhu* en particulier, Smith mérite plus qu'un coup d'œil. Il est permis de se demander, par exemple, si des endroits comme l'Hyperborée ne seraient pas une autre incarnation, plus ancienne, des Contrées.



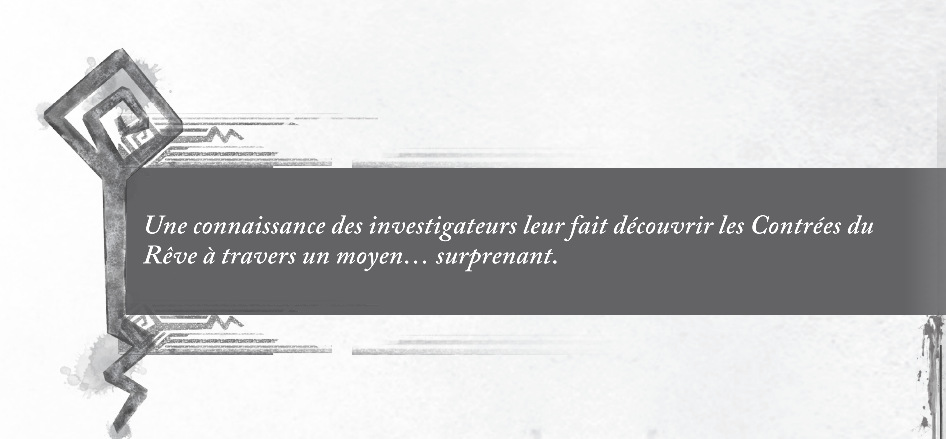
- **Denis Gerfaud, le premier des dragons.** Non, je n'ai aucun problème à placer un auteur de jeu de rôle au même niveau que de « vrais » écrivains. Et oui, *Rêve de Dragon* a beaucoup à dire sur les archétypes, sur la manière de jouer dans un rêve, sur le lien entre joueurs et personnages ou sur la façon d'enchaîner les scénarios. Rien de tout cela n'est directement exploitable sous peine de passer des *Contrées du Rêve* à *Rêves de contrées*, mais tout mérite examen…



AVENTURES

DORMIR, ET POURQUOI PAS RÊVER

Une introduction aux Contrées du Rêve



Une connaissance des investigateurs leur fait découvrir les Contrées du Rêve à travers un moyen… surprenant.

Investigation	1/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 2 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Tout type
Époque : Années 1920

En quelques mots…

Robert Ramsden a fait parvenir aux investigateurs de ses amis une boîte de chocolats ayant été mélangés avec une substance permettant de pénétrer dans les Contrées du Rêve. Les gourmands vont avoir, la nuit qui suit, une belle surprise…

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont « plongés » dans un rêve tout à fait vivant à la suite de la consommation de chocolats altérés.

Enjeux et récompenses

- **Suivre, sans trop se poser de questions,** les indications données par les différents protagonistes.
- **Découvrir un nouveau monde,** ses paysages et quelques-uns de ses habitants.

À l'affiche

Robert Ramsden

Ramsden, fatigué de la grisaille du monde, a décidé de mourir et de basculer pour toujours dans les Contrées du Rêve. Il explique tout cela aux investigateurs lors de leur premier rêve. Ce faisant, il leur fait découvrir un monde insoupçonné qui pourra leur être utile ultérieurement.



INTRODUCTION

Ce scénario sert d'introduction aux Contrées du Rêve. Nous suggérons en effet qu'il constitue la première exposition de vos investigateurs à ce monde. L'aventure est plus facilement jouable si le total des scores en Mythe de Cthulhu et en Santé mentale de chaque investigateur est égal à 75 ou plus, mais ce n'est pas une obligation.
Ce scénario peut facilement être intégré à une campagne existante. Il peut par exemple fournir aux joueurs un indice ou une découverte importante qu'ils auraient pu manquer. Robert Ramsden peut aussi être remplacé par toute personne destinée à mourir dans votre campagne. Le message qu'il laisse au pied de la Porte du Sommeil profond peut laisser entendre qu'il connaît les difficultés des investigateurs, et qu'il peut éventuellement les aider. Lorsqu'il les rencontre à Ulthar, il peut leur remettre tout indice ou information en sa possession, leur ouvrant tout à la fois la voie vers les Contrées du Rêve et leur prouvant la valeur de ces dernières.

Ambiance

L'ambiance est naturellement « onirique » pour ces premiers pas dans les Contrées du Rêve. La rencontre avec Nasht et Kaman-Thah doit être impressionnante, tout comme le basculement dans un monde à tonalité médiévale.

Informations pour le Gardien

Robert Ramsden, fatigué de la grisaille de ce monde, a décidé de se suicider afin de demeurer à jamais dans les Contrées du Rêve. Son dernier acte a été d'envoyer à chaque investigateur des chocolats mélangés avec une substance permettant à celui qui l'ingère de pénétrer dans les Contrées du Rêve. Ramsden a agi ainsi parce qu'il apprécie les investigateurs et souhaite les voir partager ses expériences.

Informations pour les joueurs

Robert Ramsden, vieil ami des investigateurs et fervent admirateur de leurs exploits, a envoyé à chacun une petite boîte de chocolats pour Noël (ou tout autre jour férié plus proche de la date de l'aventure). Selon ce qui convient le mieux, un ancien client des investigateurs, un personnage non-joueur connu, ou quelqu'un susceptible de mieux s'adapter à votre campagne peut bien entendu remplacer Ramsden.



LE RÊVE

Cette nuit-là, les investigateurs qui n'ont mangé aucun chocolat dorment normalement ; ceux qui y ont goûté font en revanche un rêve incroyablement réaliste, dans lequel ils voient un immense escalier qui s'enfonce dans les profondeurs et les attire. Chacun d'entre eux l'emprunte, et descend ainsi soixante-dix marches de pierre, au pied desquelles se trouve la Caverne de la Flamme.
Chaque investigateur éprouvant ce qui suit de manière isolée, le Gardien voudra peut-être parler à ses joueurs individuellement, ou simplement préciser que tous ont la même entrevue dans la Caverne de la Flamme. Comme son nom l'indique, dans cette dernière brûle une immense flamme. Deux sages chenus vêtus de robes et parés de couronnes de type égyptien se tiennent debout, et derrière eux, un passage semble faire signe à l'investigateur. Ce dernier remarque qu'il est maintenant nu, quel que soit l'habit qu'il portait plus tôt dans le rêve.

Si un investigateur décide d'attaquer les vieux prêtres, il se réveille immédiatement dans sa chambre. Autrement, l'entrevue se poursuit.
« Entrez et soyez le [la] bienvenu[e] », dit le premier homme. « Je m'appelle Nasht ».
« Je m'appelle Kaman-Thah », dit l'autre. « Nous vous félicitons, [nom de l'investigateur], d'avoir trouvé le chemin. »
Si l'investigateur demande quelque chose comme « Quel chemin ? », Nasht lui répond : « Celui qui mène aux rêves ».
« Mais auparavant, vous devez franchir les Portes du Sommeil profond… », poursuit Kaman-Thah. Les deux prêtres fixent alors avec intensité l'investigateur. Leurs regards pénètrent son âme au plus profond, exposant ainsi toutes ses duperies. Si la somme des scores de Santé mentale et de Mythe de Cthulhu de l'investigateur est inférieure ou égale à 74, Nasht poursuit : « … Le pays des rêves n'est pas pour vous », et l'investigateur se réveille, en tremblant, dans son lit habituel.
Si la somme est en revanche de 75 ou plus, Nasht dit : « Vous en êtes digne », et les deux prêtres se retirent en s'inclinant. La voie conduisant au passage situé derrière les prêtres est désormais libre. Si le rêveur décide de repartir par où il est venu, les prêtres le laissent faire. Une fois en haut des marches, il se réveille dans le monde ordinaire.
Si, au contraire, l'investigateur décide d'emprunter le passage désormais libéré, les prêtres lui indiquent une table ornée en malachite sur laquelle sont posées trois miches de pain, une cruche d'eau, et quelques longueurs d'une laine brillante et cristalline. Il y a aussi sur la table tout vêtement que l'investigateur souhaiterait porter. S'il pose une question à propos de la laine, Kaman-Thah lui répond : « C'est de la manne, elle est comestible ». Un petit poignard ou un couteau est posé près du pain. Les prêtres encouragent le rêveur à prendre tout ou partie de ces présents.
Le personnage quitte donc la caverne pour emprunter le passage inconnu, qui donne sur un interminable escalier s'enfonçant en colimaçon dans les profondeurs. Il y a en tout 700 marches. Au fur et à mesure que le rêveur les descend, le tunnel tout autour commence à ressembler à du bois. Un test de Sciences (botanique), de Naturalisme, ou d'Intelligence réussi permet d'en identifier l'essence : il s'agit de chêne. Au pied des marches, une arche élaborée tail-

lée dans le bois est fermée par une porte. En atteignant cette dernière, le rêveur constate qu'elle donne sur une forêt profonde. La sortie a en effet été taillée dans le flanc d'un énorme chêne – l'arbre, cependant, est plus petit qu'il devrait l'être pour pouvoir contenir l'escalier que le rêveur a descendu.
En franchissant la porte, l'investigateur prend soudain conscience de la présence de ses amis : les autres investigateurs sont désormais réunis. Au pied de l'arbre se trouve une enveloppe adressée à « Mes amis ». Elle contient la lettre de Robert Ramsden.

Les rêveurs ont maintenant un but à atteindre. Ils doivent trouver Ulthar. La forêt est constituée d'arbres torturés et colossaux. La lumière du jour a du mal à traverser les entrelacs de branches situés au-dessus de la tête des investigateurs. Ce sont des croissances fongiques luminescentes qui fournissent l'essentiel de l'éclairage. Alors que les investigateurs s'éloignent de la porte, ils entendent par intermittence des sons de flûte saccadés ou des baragouinements, faibles mais insistants. Ces sons trahissent bien entendu différents habitants de la forêt, comprenant des zoogs ou pire encore. Tout le temps que les investigateurs passent dans les bois, ces bruits continuent. Des bruissements indiquent clairement qu'ils sont suivis, mais lorsque les rêveurs atteignent l'orée de la forêt, les bruits s'évanouissent.

Je sais que vous êtes certainement très troublés. Essayez de dépasser ces premières inquiétudes. Vous vous trouvez dans le Bois Enchanté, un endroit en fait assez dangereux. Depuis la porte, allez tout droit, ne tournez ni à gauche, ni à droite, et n'écoutez pas les murmures et gazouillements que vous entendrez.
Bientôt, vous serez dans les terres dégagées du rêve et ne tarderez pas à trouver une route ou une chaumière. Vous pourrez alors demander la direction de la ville d'Ulthar, où je vous attends.

Robert Ramsden

Aide de jeu - lettre de Robert Ramsden.

LES CHAMPS DÉGAGÉS

Alors que les rêveurs quittent le bois, ils voient un paysage vallonné de champs fertiles descendant vers un fleuve bleu. De la fumée monte des cheminées des chaumières disséminées ici et là, et des haies et des routes sont également visibles. Si les rêveurs s'arrêtent dans une ferme pour demander leur chemin, ses occupants leur donnent les indications demandées, et les invitent ensuite pour le petit déjeuner. Ils conseillent aux personnages de suivre le Skaï (le fleuve bleu qu'ils ont vu depuis la forêt) dans le sens du courant jusqu'au village de Nir, puis de traverser le pont de pierre, et il ne leur restera plus alors qu'une courte distance à couvrir pour atteindre Ulthar. Le petit déjeuner se compose de gruau et de champignons. En suivant le fleuve, les rêveurs voient de nombreux poissons nager dans l'eau. Si un rêveur s'y désaltère, il la trouve froide, avec un petit goût sucré. Au bout d'une heure, ils atteignent le petit hameau de Nir, qui se résume à une unique voie bordée de quelques bâtiments de chaque côté. Alors que les rêveurs quittent Nir, ils aperçoivent un grand pont de pierre enjambant le Skaï, qui semble solide et tout à fait stable. Lorsqu'ils le traversent, effectuez pour chaque investigateur un test de POU assorti d'une Difficulté extrême. En cas de réussite, le personnage entend un léger grattement lorsqu'il marche dessus. Le bruit est impossible à identifier et s'estompe vite. Une fois de l'autre côté du pont, la route suit quelques courbes et les rêveurs se retrouvent à Ulthar.

ULTHAR

De nombreuses petites fermes entourent Ulthar. Des dizaines de chaumières parsèment les collines autour de la ville. La première chose que les rêveurs remarquent, ce sont les chats, de toutes tailles et de toutes races, qui pullulent dans la cité. La plupart sont élégants et ont des manières civilisées. Les bâtiments ont des toits en pente, et leurs étages supérieurs surplombent les rues étroites et pavées.
Les habitants d'Ulthar portent des vêtements qui ne sembleraient pas déplacés dans l'Europe médiévale. La plupart portent de la laine ou du lin, certains de la soie. Les chats se pressent autour des rêveurs, se frottant à leurs jambes en émettant un ronronnement mélodieux. Si un rêveur les chasse, non seulement les chats partent, mais ils ne reviennent plus tant que ce rêveur demeure à Ulthar.
L'édifice le plus remarquable d'Ulthar est une tour installée au sommet de la plus haute colline de la ville. Cette tour circulaire est ornée de lierre. Toute personne demandant « Robert Ramsden » s'entend répondre que Ramsden doit être le nouvel hôte d'Atal, au temple des Dieux Très Anciens. La tour est bien sûr le temple en question.

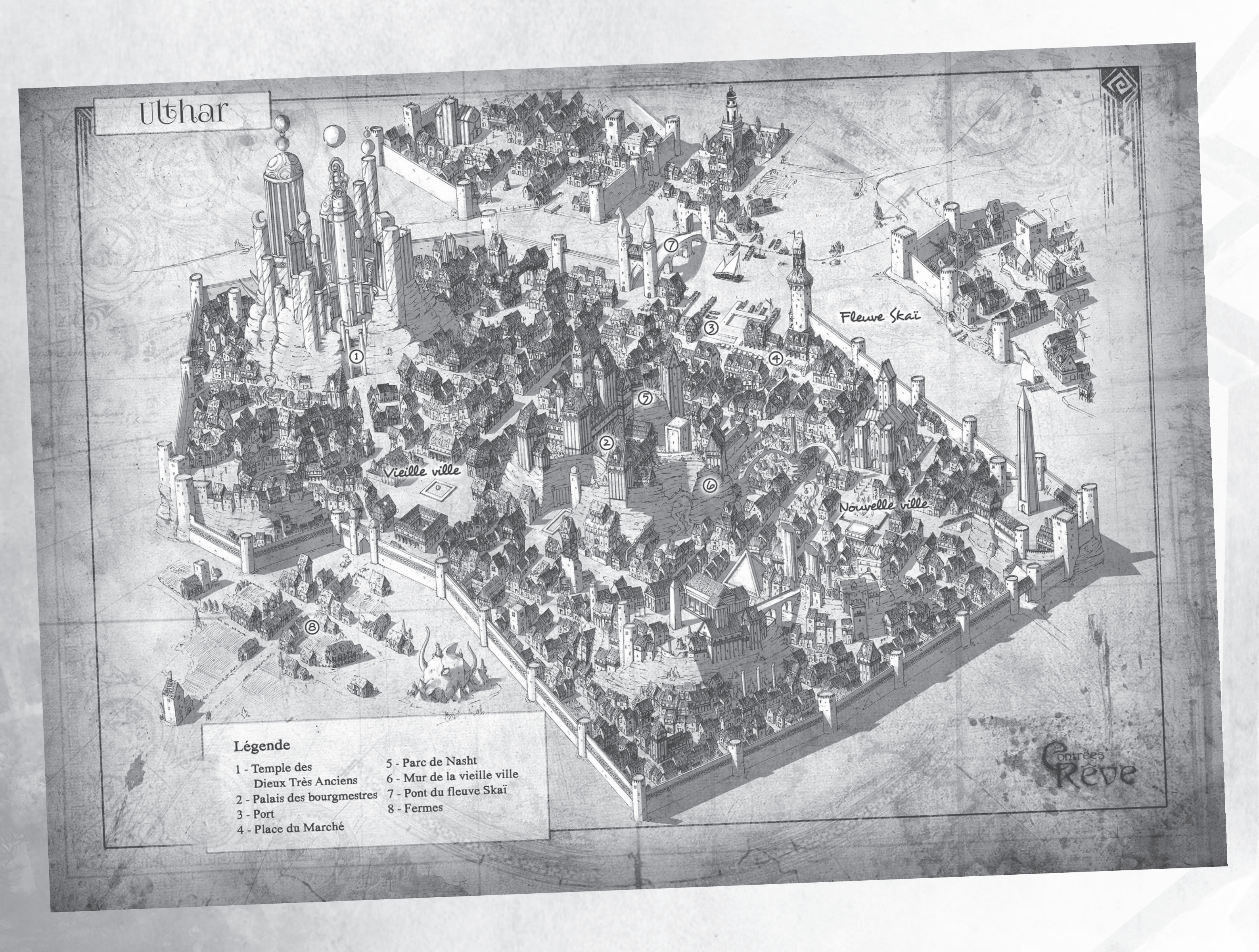
Dans le temple, un disciple emmène les rêveurs jusqu'à une salle d'attente et leur apporte des fruits et des boissons. Bientôt, ils sont conduits dans le sanctuaire intérieur où, sur une estrade en ivoire, se trouve un vieil homme vêtu de robes flottantes. Il semble très âgé, mais ses yeux restent jeunes et lumineux. « Êtes-vous les amis de Robert Ramsden ? », se murmure-t-il à lui-même ; « oui, en effet, il doit en être ainsi ». Il demande alors à un disciple d'appeler Robert, qui arrive bientôt, vêtu de drap d'or et de satin, et serre la main des rêveurs. Atal semble vouloir s'assoupir. Robert, qui semble très heureux, s'adresse aux investigateurs : « En cet instant, mon corps sur Terre doit être décédé. Les chocolats que je vous ai envoyés contenaient une drogue qui vous a permis de rejoindre cet endroit merveilleux. Ici, vous pourrez découvrir des informations qui vous seront utiles pour atteindre vos objectifs dans le monde éveillé. Mais vos buts ne sont pas les miens, et j'ai choisi de rester là pour toujours. Faites-moi demander à Céléphaïs lorsque vous souhaiterez ma compagnie. »

Il se met ensuite à descendre la ville en compagnie de ses invités, où il convie tous les rêveurs à une fête dans une taverne locale. Il est prêt à répondre à toute question qu'ils lui poseraient, dont la teneur n'est soumise qu'aux caprices du Gardien. C'est l'occasion pour les joueurs d'en apprendre un peu plus sur ce nouveau monde étrange, et pour le Gardien de les éclairer. Naturellement, Ramsden ne sait pas tout sur les Contrées du Rêve – il y a beaucoup d'endroits où il n'a encore jamais mis les pieds, voire dont il n'a jamais entendu parler. Même Randolph Carter, l'un des rêveurs les plus chevronnés, n'avait jamais entendu parler des grandes villes comme Inquanok avant d'y mettre les pieds.

Lorsque la fête se termine, les investigateurs gagnent à l'étage leurs chambres agréablement meublées, et, en allant se coucher, ils se réveillent chez eux.

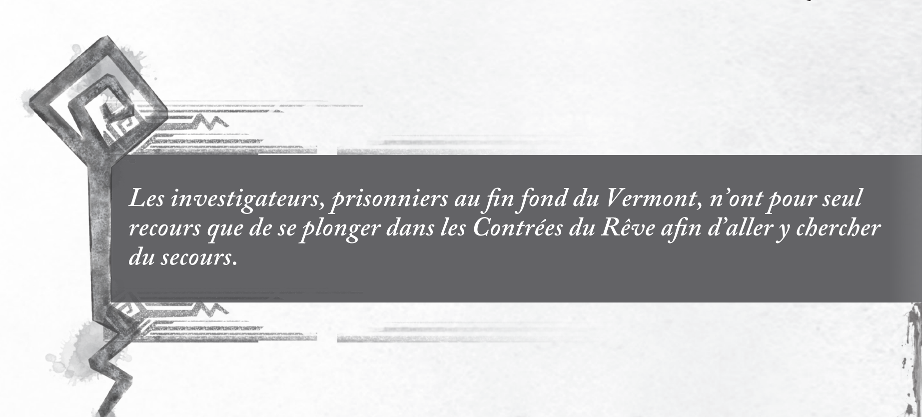
DE RETOUR DANS LE MONDE DE L'ÉVEIL

Le lendemain matin, Robert Ramsden est retrouvé mort dans son lit, apparemment victime d'un suicide. Les investigateurs comparent bientôt leurs notes et découvrent qu'ils ont partagé le même rêve. Et en avant pour de nouvelles aventures…



CAPTIFS DE DEUX MONDES

Où l'on prouve que les Contrées du Rêve sont bien plus qu'un simple lieu d'émerveillement. C'est également un lieu de danger et d'horreur.



Les investigateurs, prisonniers au fin fond du Vermont, n'ont pour seul recours que de se plonger dans les Contrées du Rêve afin d'aller y chercher du secours.

En quelques mots…

John Monroe, occultiste à la petite semaine, a croisé il y a déjà longtemps le Mythe de Cthulhu. Il a fini par s'installer au fin fond du Vermont, dans un hameau appelé Bensamin, habité par des êtres dégénérés dont il est rapidement devenu le chef. C'est là qu'il met au point son « Expérience », une race humaine améliorée, croisée avec un monstre qui vit désormais dans les marais humides à l'extérieur du village.

Implication des investigateurs

Sally se met en relation avec l'investigateur le plus apte à répondre à sa requête : un détective privé, voire un parapsychologue. Puis, les autres investigateurs rejoindront ensuite l'aventure, pour le plaisir… et pour leur fin peut-être…

Enjeux et récompenses

- **Découvrir le vrai visage** d'Oncle John
- **Se libérer, avec Sally,** des griffes d'Oncle John
- **Se rendre dans les Contrées du Rêve** pour obtenir un moyen de pression contre Oncle John



Introduction

Ce scénario nécessite qu'au moins un investigateur soit un rêveur assez expérimenté. Il fonctionne très bien avec un seul joueur, mais autant qu'on le désire peuvent également l'interpréter. Les investigateurs sont capturés dans le Monde de l'Éveil par un adorateur malfaisant de Cthulhu, qui se trouve être également un rêveur. Leur seul espoir d'évasion est d'aller le traquer jusque dans les Contrées du Rêve et de le forcer à libérer leurs êtres physiques. Ce scénario montre aux joueurs une autre façon de tirer partir des Contrées du Rêve contre les horreurs du Mythe.

Ambiance

Nous retrouvons la classique ambiance lovecraftienne de l'Amérique profonde et dégénérée, mais peut-être ici de manière encore plus glauque, car le seul personnage qui semblait conserver un degré de civilisation se révélera au fil de l'aventure être encore plus « fou » que les autres.

Investigation	3/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 4 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque : Années 1920

À l'affiche

Sally Monroe

C'est elle qui vient requérir l'aide de l'un des investigateurs. Totalement ignorante des expériences maléfiques de son oncle, chez lequel elle s'est mise au vert quelque temps à la fin de ses études, elle pense au contraire qu'il court un grand danger dans le village inquiétant où il habite, occupé en effet pour l'essentiel par des humains plutôt dégénérés.

Oncle John

L'oncle de Sally, John Monroe, est en fait un être malfaisant au service du mythe, qui se soucie peu du devenir de sa nièce, qu'il souhaite même donner en pâture à son « Expérience » – une sorte de pieuvre gluante et monstrueuse. Lorsque les investigateurs vont être faits prisonniers par lui, leur sauvegarde dépendra des solutions qu'ils trouveront dans les Contrées du Rêve.

Informations pour le Gardien

John Monroe est un occultiste à la petite semaine qui en a appris beaucoup trop pour son propre bien. Il a rencontré le Mythe de Cthulhu, en a dévoré ses livres arcaniques, et a expérimenté les sombres sortilèges dispensés par le *Necronomicon* et autres. Dans sa jeunesse, il a découvert les Contrées du Rêve, où il se rend désormais au moins une fois par mois.

Il y a une vingtaine d'années, il a rencontré un autre passionné en provenance de la petite ville de Bensamin, qui lui a parlé des inclinations particulières de ses concitoyens. Oncle John – ainsi qu'on l'appellera désormais – a alors déménagé à Bensamin, où il vit depuis. Il est issu d'une famille riche, et possédait à une certaine époque une véritable fortune, mais il en a dilapidé la plus grande partie dans ses expériences occultes. Sachant que Sally Monroe, héritière de la fortune de son frère, s'y connaissait peu en affaires, il l'a invitée à vivre avec lui, usurpant régulièrement son nom pour retirer de l'argent sur ses comptes bancaires et vendre ses actions et obligations, le tout à son insu bien entendu. Il n'a cependant pas osé l'assassiner, parce qu'il sait qu'elle a rédigé un testament et ignore à qui sa fortune ira après sa mort.

Bensamin est un hameau de 62 habitants. Tous y sont nés. Tous envisagent d'y mourir. Ils vivent de petites fermes et du produit occasionnel de leur chasse. Il y a cinquante ans, un couple, Alexander et Carmen Peace, est venu de Louisiane avec quatre amis et a fondé le village. Tous les habitants de Bensamin descendent ainsi des Peace ou de leurs amis. Ces derniers étaient des fermiers de Louisiane ignorants et immoraux, qui appartenaient à la petite secte de Cthulhu qui s'y était développée. Au cours de la période de reconstruction qui a suivi la Guerre de Sécession, Peace et sa femme avaient pris la décision de quitter la Louisiane. Ils braquèrent une banque et s'enfuirent, utilisant l'argent pour monnayer leur passage et construire des maisons dans le Vermont. Leurs descendants ont poursuivi les rituels du culte de Cthulhu, même s'ils ne pratiquent que rarement les sacrifices humains.

Lorsqu'Oncle John est arrivé à Bensamin pour se joindre au culte, il est devenu rapidement le chef effectif de la ville – tous les autochtones étaient nettement consanguins, sujets aux malformations congénitales, malades et analphabètes. Le mariage et la morale sont pour ainsi dire inexistants dans les existences bestiales menées par les habitants. La syphilis et l'alcoolisme sont des maladies endémiques, et Bensamin cessera probablement d'exister comme entité d'ici une génération, car peu d'enfants sont viables. Les Bensaminites sont un excellent exemple de la détérioration ultime que le culte des Grands Anciens peut produire sur l'humanité. Même aujourd'hui, la plupart des habitants de la ville sont tellement dégénérés qu'ils ne comprennent plus leur culte d'adoration de Cthulhu et n'y participent que parce que leurs voisins et parents insistent pour qu'ils le fassent. Oncle John lui-même a souvent peur des Bensaminites, car leurs humeurs et leur mentalité attardée les rendent dangereux.

Lorsqu'Oncle John est arrivé, il a vu le village comme un endroit idéal pour entamer son grand œuvre occulte – la transformation de l'humanité en une race supérieure, que Monroe conçoit à l'image des anciens et mythique Lémuriens. Au fil de ses expériences, il a souillé des femmes et des jeunes filles, choisies parmi les Bensaminites les plus dégénérées, avec une larve venue de l'Extérieur. Il a perpétré cet acte quarante fois depuis son arrivée à Bensamin il y a deux décennies. Trente-deux fois, les femmes sont mortes horriblement. Six fois, elles sont tombées enceintes, mais sont décédées en donnant naissance à des mort-nés monstrueux. Une fois, en 1916, une horrible Chose a traversé le voile séparant les univers et a détruit la moitié de Bensamin avant qu'Oncle John ne parvienne à la renvoyer. Et, une fois enfin, son expérience fut une réussite, et cette réussite réside dans un marécage humide, juste à l'est de la ville.

L'étape suivante de son expérience est de croiser sa « réussite » avec une humaine, afin de s'approcher un peu plus de la véritable réussite. Mais les femmes de Bensamin sont totalement inadaptées à ce dessein : celles qui étaient fécondables et qui n'étaient pas malades sont déjà mortes lors des précédentes expériences de John. Il a donc besoin aujourd'hui d'un sujet sain et vigoureux pour sa prochaine expérience. Avec l'arrivée de Sally, son plan fait un pas de plus vers son achèvement, car elle représente un sujet idéal pour son expérience monstrueuse, tout en étant totalement ignorante du rôle qu'elle a dans le grand plan. Les préparatifs de John progressent maintenant rapidement.

L'expérience monstrueuse d'Oncle John a déjà tué le chien de Sally, mais il a aussi enlevé Agatha Ross pour d'obscures raisons. Oncle John a pourtant appelé le monstre pour Agatha, qui est restée physiquement indemne, mais il l'a ensuite tuée pour préserver son secret.

John se rend maintenant presque toutes les nuits dans les Contrées du Rêve, afin d'échapper aux Bensaminites et à leur misère. Sans cette échappatoire, il sait qu'il tomberait bientôt à leur niveau et finirait par totalement les rejoindre, un sort pire que la mort éternelle du point de vue de son état d'esprit. Et, à mesure qu'il vieillit, et donc se rapproche de sa mort terrestre, l'attrait des Contrées du Rêve se renforce. Or, Oncle John craint fortement la mort, et la vie éternelle proposée par les Contrées du Rêve est un grand réconfort pour lui.

Informations pour les investigateurs

Une jeune femme, Sally Monroe, fait appel à l'investigateur le plus apte pour sa requête : le détective privé le plus compétent du groupe ou, s'il n'y a pas de détective professionnel dans votre groupe, le parapsychologue le plus connu, ou simplement la personne ayant la plus haute INT ou APP.

Elle arrive avec les yeux rougis de larmes. Si elle n'est pas une beauté parfaite, elle est jeune et jolie. Elle est vêtue de façon assez sage d'un tailleur bleu foncé et de bas de soie. Elle prend la parole.

« Le problème a commencé le mois dernier, lorsque mon chien a disparu. La semaine suivante, l'une de mes amies, Agatha Ross, qui était venue passer le week-end, a disparu à son tour. Son corps a été retrouvé il y a deux semaines. Elle avait été assassinée. Ils ont abattu un clochard qu'ils estimaient être le tueur, mais je ne sais pas. Je veux que vous meniez une enquête à Bensamin – qui est le nom du village – et voyiez ce que vous pourrez trouver. Je suis inquiète pour Oncle John. Sa vie est peut-être en danger.

« Mais je ferais mieux de commencer par le début. Je m'appelle Sally Monroe. Mon père, Frederick Monroe, m'a laissé beaucoup d'argent. J'ai terminé mes études à l'université de Radcliffe le semestre dernier et mon Oncle John m'a gentiment invitée à rester chez lui pendant quelque temps, jusqu'à ce que je décide ce

que je souhaite faire de ma vie. Oncle John est un peu un ermite, mais il est mon seul parent encore vivant, et j'ai pensé qu'un peu de tranquillité me ferait du bien après ma période mouvementée à Radcliffe.

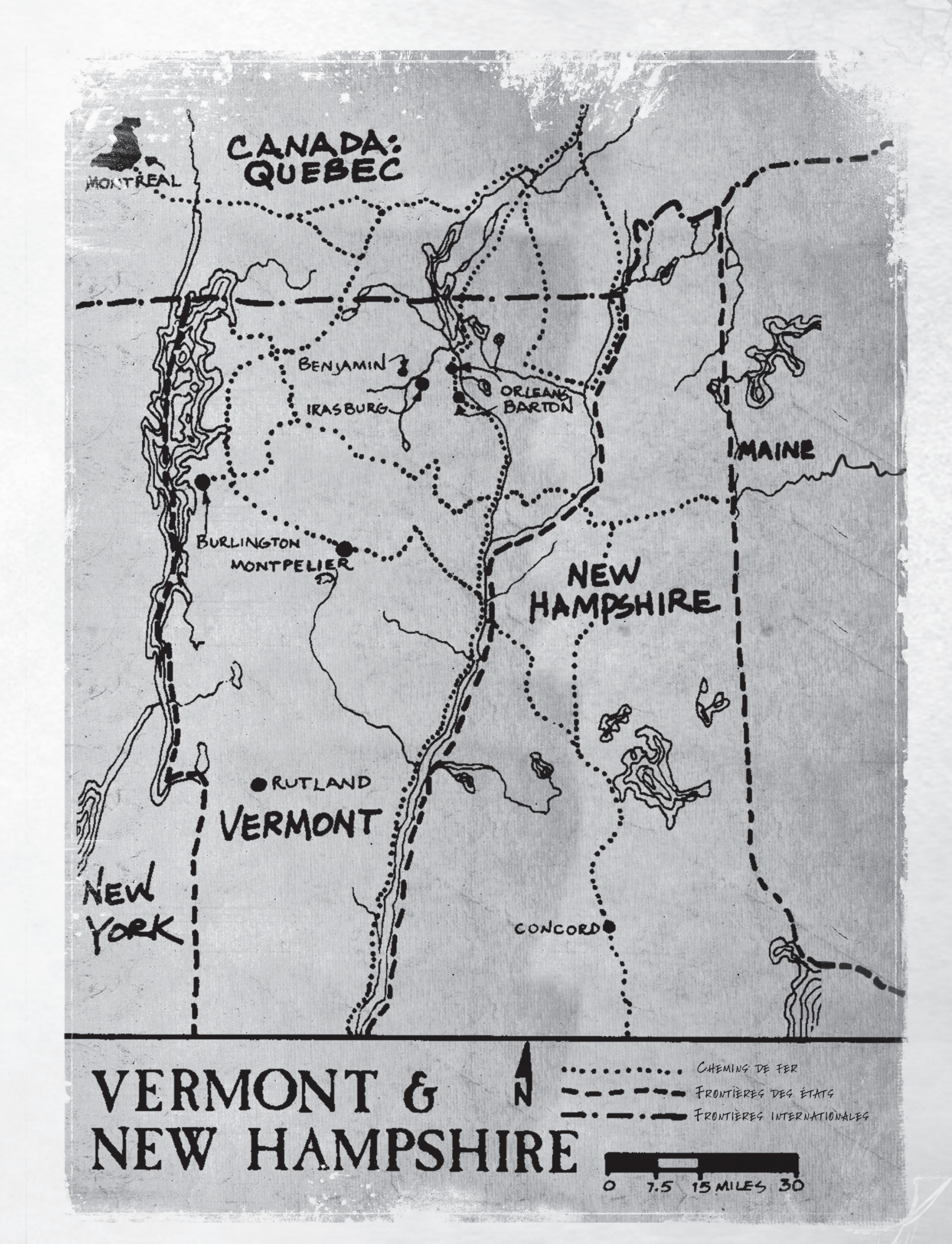
« Oncle John vit dans une petite bourgade appelée Bensamin, au fin fond du Vermont. Tout s'est bien passé durant les premiers mois – enfin, presque. Les habitants me donnent la chair de poule. Ils sont toujours à me fixer et à m'épier dans mon dos. Je pense que c'est parce qu'ils ne voient pas beaucoup d'étrangers et sont d'un naturel curieux. Mais c'est assez effrayant. Donc, chaque fois que je me sens seule, j'envoie de l'argent à des amis pour qu'ils viennent me rendre une petite visite.

« C'est alors que mon chien a disparu. C'était pourtant un grand chien – un boxer. Puis, il y a deux semaines, Agatha, qui était venue pour le week-end, a disparu elle aussi. J'ai pensé qu'elle était peut-être partie sur un coup de tête – ce qui lui aurait bien ressemblé –, mais son cadavre a été découvert quelques jours plus tard, poignardé. J'aurais cru qu'un assassinat comme celui-là aurait mis tout le village en ébullition, mais ils n'ont pas bougé d'un pouce – ils sont restés aussi apathiques et maussades que d'habitude. Le shérif, au contraire, m'a semblé vraiment très sympathique et serviable, mais je pense qu'il se contente de rechercher symboliquement le tueur. Il y a deux jours, son adjoint a abattu un clochard qui avait été pris en flagrant délit d'effraction dans une maison d'Irasburg. Il a trouvé un couteau sur le corps du vagabond, et s'est figuré qu'il devait être le meurtrier d'Agatha. Mais j'ai peur. Je pense que les habitants de Bensamin cachent quelque secret, et qu'ils s'apprêtent à faire quelque chose. Je crains que mon Oncle John soit en danger. Pouvez-vous m'aider, s'il vous plaît ? »

À cet instant, Sally s'arrête, regarde par-dessus son épaule, et continue, plus bas : « Mais il y a quelque chose d'autre. Je ne sais pas si je dois vous le dire, mais la nuit où Agatha a disparu, je suis allée dans sa chambre pour discuter un moment avec elle. Elle était partie, mais il y avait cette… écume… dans son lit, comme la trace d'une limace. Elle conduisait jusqu'à la fenêtre, puis sur le rebord. J'ai couru à l'extérieur et j'ai alors pu constater que la substance visqueuse descendait le long du mur et suivait une longue traînée tortueuse. Elle traversait le jardin et conduisait plus loin, mais j'ai pris peur et suis revenue à la maison. Le lendemain matin, alors qu'Agatha était toujours absente, j'ai opté pour le fait qu'il s'agissait de l'une de ses farces et j'ai nettoyé les dégâts. Mais quand son corps a été retrouvé, j'ai parlé à l'adjoint de la substance visqueuse. Il m'a alors répondu que c'était probablement des algues ou de la boue venant des bottes et du pantalon du clochard. Je n'ai pourtant jamais vu de boue comme ça. Depuis, j'ai revu cette substance visqueuse, il y a deux jours, une longue traînée traversant le jardin et menant vers la maison. Je suis effrayée. »

Sally Monroe est une femme riche, héritière de plus d'un million de dollars. Elle propose à l'investigateur qu'elle a contacté une somme de 100 $ par jour, sans compter les frais, et 5000 $ de plus s'il peut découvrir exactement ce qui se trame à Bensamin. Cette rémunération est déjà extrêmement généreuse, et essayer de marchander avec Miss Monroe afin d'obtenir plus d'argent ne parviendra qu'à faire baisser l'investigateur dans son estime. Les autres investigateurs de votre groupe devront soit être payés sur cette somme, soit se joindre à l'enquête pour le frisson de l'aventure (ce dernier cas de figure est le choix évident pour les dilettantes et les parapsychologues).

Après le départ de Sally, laissez votre groupe débattre des détails, mais le lendemain devrait les voir partir pour Bensamin.



Aide de jeu n° 1 – Carte du Vermont et du New-Hampshire

Je suis arrivé à Bensamin en septembre 1917, en compagnie de trois autres médecins et de nos assistants. Auparavant, quelques ouvriers gouvernementaux nous avaient construit une petite clinique, et nous nous attendions à trouver un joli bâtiment neuf dans lequel travailler correctement. Lorsque nous avons débarqué, nous avons cependant constaté que le gens du cru avaient brisé toutes les fenêtres de la clinique, volé les portes avant et arrière, et installé une porcherie dans la cour de devant. C'était loin d'être un début prometteur. Nous avons réussi à nous débarrasser des cochons, avons apposé du papier kraft sur les vitres brisées, et fait venir d'Irasburg de nouvelles portes. Puis nous avons commencé notre programme d'examen des habitants et de prescription pour leurs maux.
Tout au moins, c'était le plan initial. Mais pas un habitant n'a daigné venir à la clinique. Les pathologies sont pourtant nombreuses dans cette bourgade, et nous aurions pu faire beaucoup de bien si seulement ils nous avaient laissé faire. Mais ils s'en fichaient royalement. Ils préféraient visiblement devenir fous et mourir de leurs maux que de voir des étrangers comme nous les tripatouiller. Le seul homme qui nous ait aidés était le seul étranger du village, M. Monroe. Les habitants semblaient le respecter quelque peu, et nous avons obtenu de lui qu'il nous accompagne pendant que nous allions faire notre porte-à-porte afin d'examiner les habitants. Au moins, cette fois-ci, ils nous ont laissé entrer. Mais ils ne prirent ensuite pas plus les médicaments que nous avions prescrits ni ne firent les exercices ou activités que nous leur avions demandé de réaliser.
C'était incroyable. Je me souviens d'une femme qui avait un énorme kyste sur la joue gauche, gros comme une pomme ! Nous avons décidé de l'emmener à Montpelier pour qu'elle y subisse une opération destinée à lui retirer ce kyste – il devait être horriblement gênant, sans parler de la défiguration qu'il causait ! Eh bien, lorsque nous sommes allés la chercher chez elle pour l'emmener à la gare, nous n'avons pu que constater qu'elle avait fui les lieux pour se réfugier dans les bois, et nous n'avons pu la conduire jusqu'à l'établissement hospitalier. Et ce n'est qu'un exemple. Malgré les meilleurs efforts de M. Monroe, ils refusaient tout simplement de coopérer.
Et ils ont essayé en permanence de nous chasser. Ils ont tué le chat du Dr Darry en le piétinant à mort. Ils ont par trois fois mis le feu à la clinique, réduisant une fois en cendres une aile entière, avec toutes nos archives. Alors, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Ils ont gagné. Nous avons fini par partir. Je n'ai jamais vu une chose pareille.

Aide de jeu n°2 - Le récit du docteur

Aide de jeu n°3 – L'histoire de l'Oncle John

« J'ai déménagé ici en 1902. À l'époque, les gens de Bensamin – ils aiment à se faire appeler Bensaminites – étaient déjà aussi hostiles qu'ils le sont aujourd'hui. Ils m'ont complètement ostracisé pendant la première année. Mais j'ai continué à leur acheter de la nourriture et à les embaucher pour m'aider un peu dans la maison, et nos relations ont fini par se réchauffer. Mais ils ne sont devenus vraiment amicaux qu'à partir de 1916, année du grand incendie. Près de la moitié de la bourgade a été rasée. Plus jeune, j'avais servi dans une unité de pompiers volontaires, j'ai donc organisé les Bensaminites en une chaîne de seaux et arrêté le feu. J'ai même pénétré dans une cabane en flammes pour sauver un bébé. Chose étrange, le gars dont j'avais sauvé le fils avait l'air plus perturbé par la perte de son chien que par le sauvetage de son rejeton. Quoi qu'il en soit, et pour ne pas trop en rajouter, après cela, ils ont commencé à me respecter. Je pense qu'ils m'ont adopté, pour ainsi dire, mais ils ne me disent toujours pas leurs petits secrets. »

Si les investigateurs interrogent Oncle John au sujet de la substance visqueuse rapportée dans la chambre d'Agatha Ross, il semble troublé. Puis il dit :

« Je suis venu ici parce que je m'intéresse de très près à la zoologie. Un ami m'avait dit qu'un grand gastéropode avait été signalé dans la région au cours d'une période d'intenses inondations. Je suis sorti pour le trouver. Sans résultat, et comme les années passaient, j'avais oublié cela et me contentais d'apprécier ma vie ici – je pense que je ne suis pas quelqu'un de très sociable, et les Bensaminites inamicaux me conviennent donc très bien. Lorsque Sally a vu les traces de bave, j'ai immédiatement repensé au gastéropode. Mais j'ai soixante-huit ans maintenant. Je ne peux plus aller courir dans le fond des rivières à la recherche de limaces géantes. En plus de cela, j'ai perdu tous mes contacts avec le monde scientifique. Mais je pense que c'est ce que Sally a vu : la trace de la créature que j'étais venue chercher ici à l'origine. Mais je ne peux pas croire qu'une limace géante ait pu blesser Agatha. Je pense que la limace est entrée par la fenêtre, a effrayé Agatha qui a ainsi eu la peur de sa vie et s'est enfuie de la maison. Et puis, dans les bois, elle a croisé ce clochard, qui l'a tuée. Je ne sais pas pourquoi elle n'a pas crié lorsqu'elle a vu la créature. Peut-être qu'elle pensait que cette dernière l'entendrait et viendrait s'en prendre à elle. »

LE CONTEXTE

Les investigateurs peuvent vouloir en savoir plus sur Bensamin. Dans cette bourgade, il n'y a pas d'école (et les enfants ne fréquentent jamais l'établissement voisin d'Irasburg – la seule fois où le conseiller d'éducation s'y est rendu, il a été salement tabassé), pas de bibliothèque, et pas d'habitant alphabétisé. Comme on le découvrira plus tard dans le scénario, dès que les investigateurs arriveront sur place, ils seront globalement faits prisonniers et n'auront donc pas la possibilité par la suite de recueillir des informations sur le contexte. Mais s'ils sont suffisamment intelligents pour s'arrêter à Montpelier et y recueillir des informations avant de se diriger vers Bensamin, quelques données leur sont accessibles.

Dans la bibliothèque municipale de Montpelier, ou dans les grandes bibliothèques de Boston ou de New York, un test de Bibliothèque réussi permet d'abord de découvrir qu'Alexander et Carmen Peace ont fondé Bensamin en 1868, venus de Louisiane avec quatre amis. Le recensement de 1920 évalue la population du village à 92 âmes.

Un deuxième test de Bibliothèque permet de découvrir les dossiers de conscription de Bensamin pour les années de la Grande Guerre. Aucun Bensaminite n'a été jugé apte pour le service militaire. Face à cette conclusion, une équipe de médecins a été envoyée sur place afin de trouver une solution à ce terrible état de fait, mais la non-coopération totale des Bensaminites a fini par provoquer la démission des médecins, et rien d'autre n'a été entrepris depuis. Les praticiens impliqués étaient les docteurs Fairmont, Darry, Madison et Woodlock, ainsi que leurs assistants anonymes.

Le Dr Woodlock vit à Montpelier et, si les investigateurs s'y trouvent et souhaitent l'interroger, ils peuvent obtenir le témoignage intitulé « Le récit du docteur » (cf. **Aide de jeu n°2**).

Si les registres d'état civil sont consultés pour la ville, les investigateurs apprennent que quarante-cinq décès dus à la fièvre puerpérale (fièvre de l'accouchement) ont été enregistrés depuis 1900, moment où les premiers registres ont été conservés avec précision. En 1916, un incendie est signalé comme ayant ravagé une grande partie du village, et huit personnes y ont perdu la vie.

Si les investigateurs tentent d'interroger le shérif du comté, ils apprennent seulement qu'il déteste Bensamin et qu'il est tout à fait heureux de laisser l'endroit mijoter dans son jus. Il est convaincu que le clochard qu'il a tué était le meurtrier d'Agatha, et ne supporte là-dessus aucune contestation.

BENSAMIN

La meilleure manière de se rendre à Bensamin est de prendre le chemin de fer Boston & Maine, soit à Boston, soit à Springfield, et de longer la rivière Connecticut, que la ligne de chemin de fer suit jusqu'à Barnet. De là, les investigateurs devront prendre le chemin de fer vers Orleans, où une ligne de cars propose un service régulier jusqu'à Irasburg. De Irasburg, il faut aller à pied ou payer une personne du coin pour vous conduire à Bensamin, qui est à huit kilomètres à l'ouest. Sinon, les investigateurs peuvent téléphoner à Sally Monroe, qui viendra à Irasburg les chercher. Les Monroe possèdent le seul téléphone existant à Bensamin.

Quelle que soit la façon dont les investigateurs s'y rendent, ils finissent par arriver à Bensamin. Alors qu'ils arpentent l'unique rue du village, ils voient plusieurs enfants en train de jouer. Comme ils s'approchent, les enfants lèvent la tête et s'enfuient. L'un d'entre eux est clairement atteint de mongolisme. Ils ont abandonné dans leur course un lézard, qui a deux pattes arrachées – évidemment une conséquence du « jeu » des enfants. Un homme descend la rue d'un pas lourd. Il a un pied bot, et ses joues ne sont qu'une masse de plaies. Une vieille femme sénile se balance sur une chaise. En passant, les investigateurs peuvent se rendre compte qu'elle n'a pas d'yeux ; les orbites à vif sont rouges et enflammées. Il n'y a aucun magasin, aucun bureau de poste, et aucun bâtiment officiel, uniquement des maisons en bois grises et fragiles, avec des toits en bardeaux noirs. C'est Bensamin. Au bout du village, à l'écart des cabanes faites de bric et de broc habitées par la plupart des habitants, se trouve une assez belle maison envahie tout autour par des mauvaises herbes et des bosquets. Une plaque à l'avant de la maison indique : « Monroe ». C'est ici que vivent Sally et Oncle John.

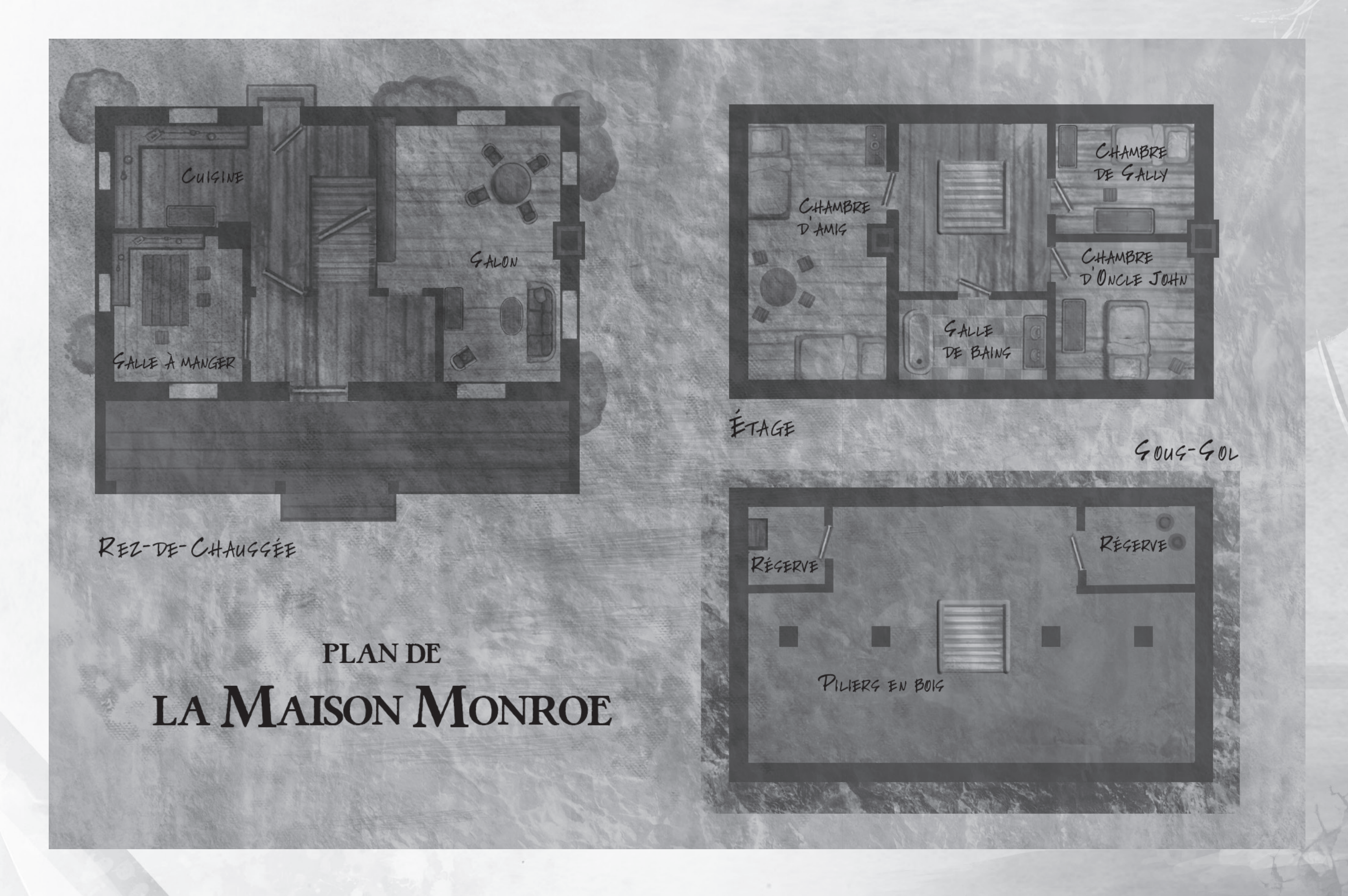
Sally et John semblent heureux de rencontrer les investigateurs, et Sally en particulier est impatiente de les voir résoudre son mystère. Elle va au lit assez tôt, et John invite les investigateurs dans son antre, où il essaie de leur soutirer toutes les informations qu'ils possèdent sur le village. Il leur livre aussi son histoire (cf. **Aide de jeu n°3**).

Après le dîner, ce soir-là, la maisonnée sort sur la véranda pour contempler le coucher du soleil. Oncle John semble très ému par ce spectacle, et marmonne quelque chose au sujet de « Céléphaïs… ». Si un investigateur relève cela et interroge Oncle John pour voir s'il connaît les Contrées du Rêve, il est comme abasourdi. Il nie maladroitement avoir la moindre connaissance sur ces Contrées du Rêve et essaie de rire de son commentaire à propos de « Céléphaïs », affirmant que l'investigateur doit avoir mal compris. Mais plus tard, ce soir-là, il essaie subtilement de découvrir qui, parmi les investigateurs, est également un rêveur. La conversation qui s'ensuit est laissée à l'imagination du Gardien, mais il devrait être assez évident pour tous, sauf pour les investigateurs les plus stupides, qu'Oncle John connaît les Contrées du Rêve, mais qu'il ne veut pas que les investigateurs le sachent (les compétences d'Oncle John pour duper les autres sont un peu rouillées depuis tout ce temps passé à Bensamin).

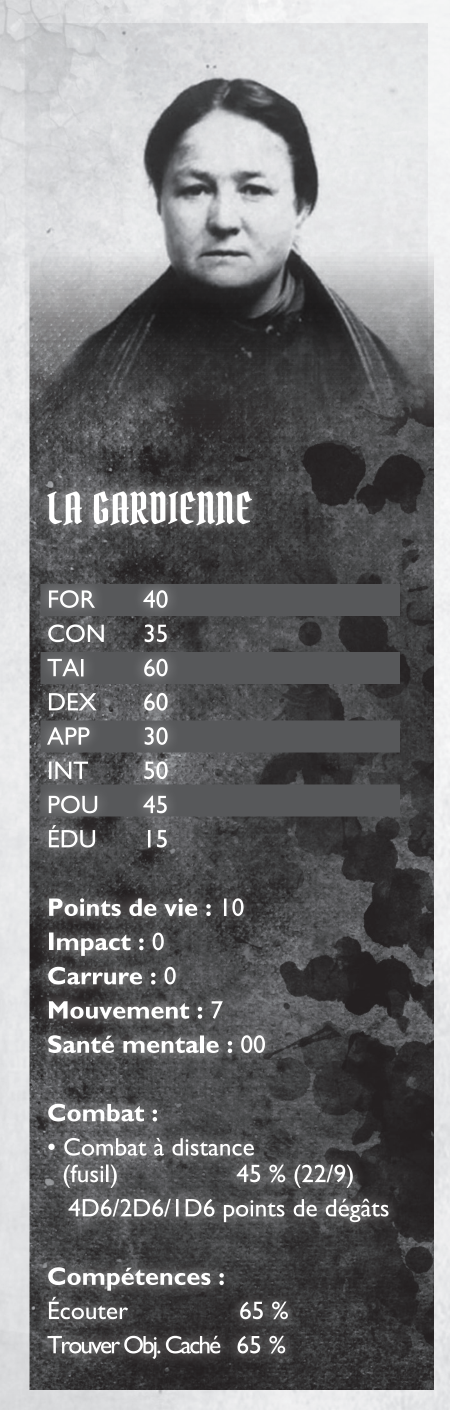
Les investigateurs ont des lits de camp et des sacs de couchage installés dans la seule grande chambre d'amis de la maison Monroe. Les investigatrices sont pour leur part invitées à dormir dans la chambre de Sally. Oncle John présente ses excuses de devoir être ainsi les uns sur les autres, mais il n'y a pas d'hôtel à Bensamin.

Le piège se referme

Vers 4 heures du matin, les investigateurs (qu'ils soient dans la chambre d'amis ou dans la chambre de Sally) peuvent chacun tenter un test d'Écouter. Une réussite leur permet d'entendre plusieurs hommes et femmes parlant à voix basse derrière la porte de la chambre. S'ils essayent d'ouvrir la porte, les voix s'arrêtent et la porte s'avère être bloquée de l'extérieur. Un coup d'œil par la fenêtre révèle plusieurs Bensaminites montant la garde et bien armés, avec des fusils de chasse à canon double, des fusils datant de la Guerre de Sécession, et des couteaux et des haches.



Plan de la Maison Monroe



La Gardienne

FOR	40
CON	35
TAI	60
DEX	60
APP	30
INT	50
POU	45
ÉDU	15

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat :
- Combat à distance (fusil) 45 % (22/9)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts

Compétences :
Écouter 65 %
Trouver Obj. Caché 65 %

Si les investigateurs restent tranquilles dans leur chambre, les Bensaminites finissent par faire irruption, ouvrant brutalement la porte, brandissant leurs armes, et capturant les investigateurs. Si ces derniers résistent, il y a une brève lutte, que les investigateurs perdent presque certainement, après quoi les personnages survivants sont faits prisonniers et emmenés. Les Bensaminites les conduisent à la cave et les enchaînent.
Si les investigateurs tentent de s'échapper par la fenêtre, les Bensaminites qui sont à l'extérieur tirent sur eux et découragent largement une telle sortie. Si les investigateurs tentent de faire irruption par la porte intérieure, ils finissent droit dans les bras des nombreux Bensaminites attendant de l'autre côté, qui capturent les investigateurs, les conduisent à la cave, et les enchaînent.
Si un investigateur connaît le sort *Création de Portail* et commence à le lancer, les Bensaminites réalisent que quelque chose ne va pas et entrent avant l'achèvement du sort – une nouvelle fois capturant et désarmant les investigateurs, les conduisant à la cave, et les enchaînant.
Sally est elle aussi faite prisonnière, effrayée et à son grand désarroi.

Emprisonnés

La prison au sous-sol est entièrement vide, hormis quatre piliers en bois et… les prisonniers. Elle est au moins au sec, et dispose d'un sol en béton. Il n'y a aucun rat. Chaque investigateur a une grande menotte en fer martelé fermée autour de la cheville, suivie d'une longueur de chaîne soudée au fer de la jambe. Une boucle de la chaîne est passée autour de l'un des quatre solides piliers en bois et réattachée à la menotte. Il n'y a aucun moyen de déverrouiller la chaîne ou la menotte – un captif ne peut se libérer qu'en la limant ou en la coupant.
Les investigateurs sont abandonnés dans la prison avec une gardienne, âgée d'environ quarante ans, dotée de dents noires cariées et d'une main difforme (avec seulement trois doigts). Assise à la porte, elle câline son fusil de chasse, ignorant complètement les investigateurs et Sally. Elle ne réagit que si l'un des prisonniers semble essayer de se libérer de sa chaîne d'une manière ou d'une autre (comme en la frottant contre le sol afin de l'user). En ce cas, elle se lève, pointe son arme sur le contrevenant, et dit : « Tripote encore ta chaîne, et t'es mort ». Puis elle se rassoit. Si ce prisonnier essaie à nouveau de se détacher, elle vide sur lui ses deux canons. Puis elle recharge et se rassoit.

Dans la soirée, Oncle John descend voir ses invités. Il est accompagné par deux Bensaminites des haches à la main et un rictus sur le visage (l'un d'entre eux a des ulcères syphilitiques sur le bras gauche). Oncle John prend la parole. « C'est dommage que vous arriviez à ce moment-là » – faisant un signe de tête aux investigateurs – « parce que ce soir, c'est le point culminant de mon expérience. Je pouvais difficilement vous laisser vagabonder ici et bousiller mes plans. Toutes mes excuses. Vous ne serez pas retenus ici très longtemps, je vous le promets. » Si un investigateur interrompt Oncle John, ou pose des questions, ce dernier attend poliment tandis que l'un des Bensaminites s'avance à grands pas et frappe le coupable pour lui imposer le silence jusqu'à ce qu'Oncle John en ait terminé. Si les investigateurs l'accusent ensuite de leur avoir menti, d'être de connivence avec les villageois, ou autre vilenie, il sourit avec bienveillance, hoche la tête, et part. Si les investigateurs supplient qu'on les libère, il sourit avec encore plus de bienveillance, et dit, hypocritement (un test de Psychologie réussi permet de s'en apercevoir) : « Mais, certainement. Je n'aurai plus aucune raison de vous retenir prisonniers lorsque mon expérience sera achevée. Vous serez tous libres demain midi. » Si les investigateurs l'ignorent, ou disent quelque chose d'autre, il part ou répond selon ce qui convient au Gardien.
Après son départ, il revient une ou deux minutes plus tard, accompagné cette fois-ci de quatre Bensaminites s'échinant sous le poids d'une énorme baignoire en étain. Ils la posent sur le sol, hors de portée des investigateurs et de Sally, et reculent. Une forme gluante se soulève dans la baignoire et tous ceux qui la voient perdent l/1D8 Santé mentale : à la vue de l'expérience réussie d'Oncle John. La créature est vaguement octopoïde, avec quatre longs tentacules translucides et une masse centrale faisant office de corps. Mais au sommet de cette masse se trouve une tête humaine chauve et difforme, avec des yeux exorbités et une expression stupide et bavante. Elle commence à se glisser hors de la baignoire, puis s'arrête et regarde fixement les investigateurs et Sally. Son visage change alors d'expression – elle semble terrifiée ! Et elle retourne dans la baignoire.
Oncle John paraît très ennuyé et dit : « Eh bien, peut-être que notre petit ami deviendra plus audacieux avec l'expérience. Je vais le laisser ici avec vous ce soir, afin qu'il s'habitue à vous. Il n'y a pas à avoir peur – il ne vous fera pas de mal. Il ne se nourrit que de serpents d'eau, de truites, et autres petites créatures aquatiques. Vous n'êtes donc pas en danger, à moins que vous ne le mettiez en colère. Autre chose : si le moindre bout de ses tentacules se retrouve blessé, vous mourrez tous, très lentement et très douloureusement. J'ai accès à des lampes à souder, des pinces, des clous et des marteaux. Donc, ne pensez pas à gâcher mon expérience de cette manière !
« Le matin, il devrait s'être suffisamment habitué à votre présence, et je pourrai achever l'étape suivante de mon expérience, qui te concerne, Sally. Tu pourras être, sinon la mère, du moins la grand-mère d'une nouvelle race d'êtres. Regardez attentivement mon expérience : le grand-père, ce sera lui. » À ces mots, Sally pousse un hurlement et s'évanouit. Oncle John

semble déconcerté. S'il y a des investigatrices, il fait remarquer : « Bon, peut-être ses nerfs sont-ils trop fragiles. Mais je peux facilement la remplacer par vous (dit-il en pointant vers l'une de ces investigatrices) ou bien vous (en pointant vers une autre). Peu importe. Au revoir. »

Rêver

Toute cette nuit-là, la créature se tient sur le rebord de sa baignoire. Elle se glisse prudemment jusqu'aux pieds de l'un des investigateurs, puis devient de plus en plus audacieuse à mesure que la nuit avance, jusqu'à ce que ses tentacules répugnants aient doucement enlacé le torse de chaque investigateur au moins une fois pendant la nuit. Si quelqu'un l'attaque, ou fait mine de l'agresser, la créature retourne dans sa baignoire à une vitesse prodigieuse, et évite ce personnage par la suite. Malgré l'avertissement d'Oncle John, les investigateurs ne peuvent de toute façon guère blesser ce monstre. Il n'a pas d'os que l'on puisse briser, et ses organes sont trop fluides et caoutchouteux pour être facilement endommagés. Peut-être que s'ils avaient du feu, la créature pourrait être blessée, mais toutes leurs allumettes (et tout ce qu'ils avaient dans leurs poches) leur ont été subtilisées par les Bensaminites ; de plus, la menace d'Oncle John plane.

Plusieurs investigateurs finissent par sombrer dans un sommeil difficile. Ils devraient réaliser qu'Oncle John connaît les Contrées du Rêve, puisqu'il a mentionné le nom de Céléphaïs. Ils peuvent en conséquence décider de s'y rendre eux aussi dans leurs songes. Si les joueurs ne pensent pas rapidement à cette solution, le rêveur le plus ancien se projettera tout simplement en rêve jusqu'à Céléphaïs, en compagnie de tout autre investigateur le plus susceptible également d'y arriver. Si les investigateurs tentent de se rendre spécifiquement à Céléphaïs, le Gardien voudra peut-être mettre des obstacles sur leur route, comme des tempêtes en mer, des monstres répugnants venant des Terres Interdites, etc. Tout cela est laissé au choix du Gardien, qui connaît le mieux ses joueurs, ce qu'ils savent des Contrées du Rêve, et leur attitude envers ce monde onirique.
Au bout du compte, les investigateurs arrivent à Céléphaïs. Tout en empruntant la rue de la Rose d'Ivoire, pavée d'onyx comme toutes les rues de la cité, l'un des investigateurs aperçoit soudain Oncle John, vêtu selon la mode locale et marchant à grandes enjambées, fier comme Artaban. Presque immédiatement après, Oncle John repère à son tour les investigateurs ; son visage se remplit de crainte, et il se retourne pour prendre la fuite. Il s'engouffre dans la porte ouverte d'un immense bâtiment et disparaît dans ses profondeurs. Au moment où les investigateurs pensaient pouvoir le rattraper, il est déjà loin.
Le problème, maintenant, est clair : Oncle John se trouve quelque part dans Céléphaïs. Il peut avoir ici des alliés ou des serviteurs, mais il est douteux que le noble roi Kuranes tolère une activité néfaste, et Oncle John n'est donc peut-être qu'un simple visiteur. À partir de maintenant, la tournure du scénario suit les choix du Gardien et des joueurs.

Oncle John dans les Contrées du Rêve

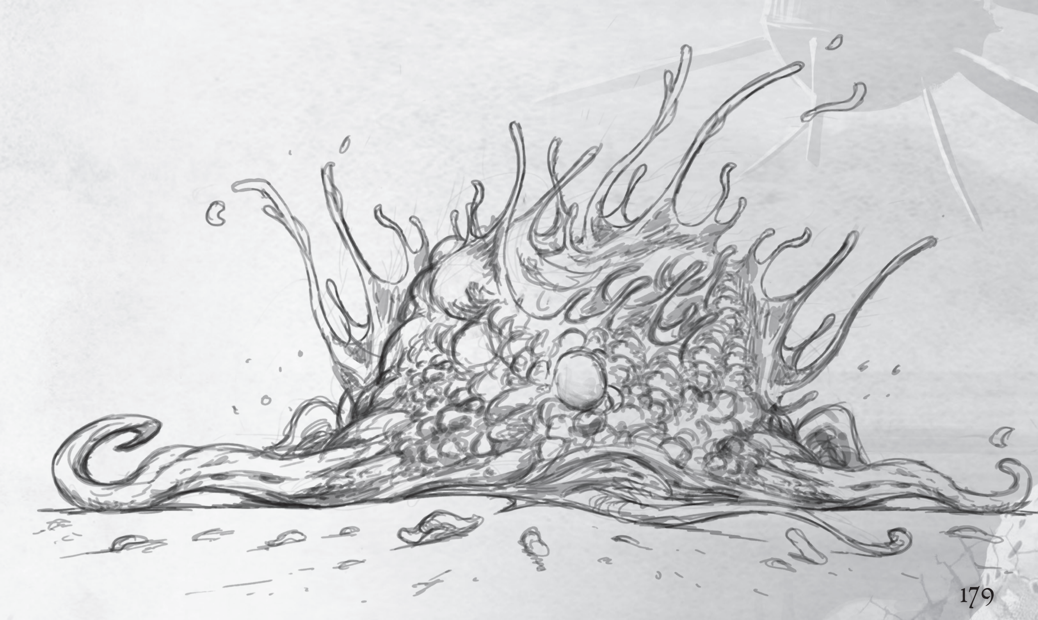
Oncle John ne poursuit ici aucun plan diabolique. Les Contrées du Rêve ne sont pour lui qu'un lieu de repos et de détente, un endroit où savourer l'instant présent. Peut-être qu'après sa mort, lorsqu'il n'aura plus accès au Monde de l'Éveil, cette existence agréable pourra s'effriter et il fomentera ici aussi des complots occultes comme il le fait maintenant dans le Monde de l'Éveil, mais ce temps n'est pas encore venu.
Il est arrivé récemment à Céléphaïs. Mais la présence des investigateurs l'effraie, et il essaye de se dissimuler. Il n'a pas d'alliés ou d'amis proches à Céléphaïs. Il est livré à lui-même.

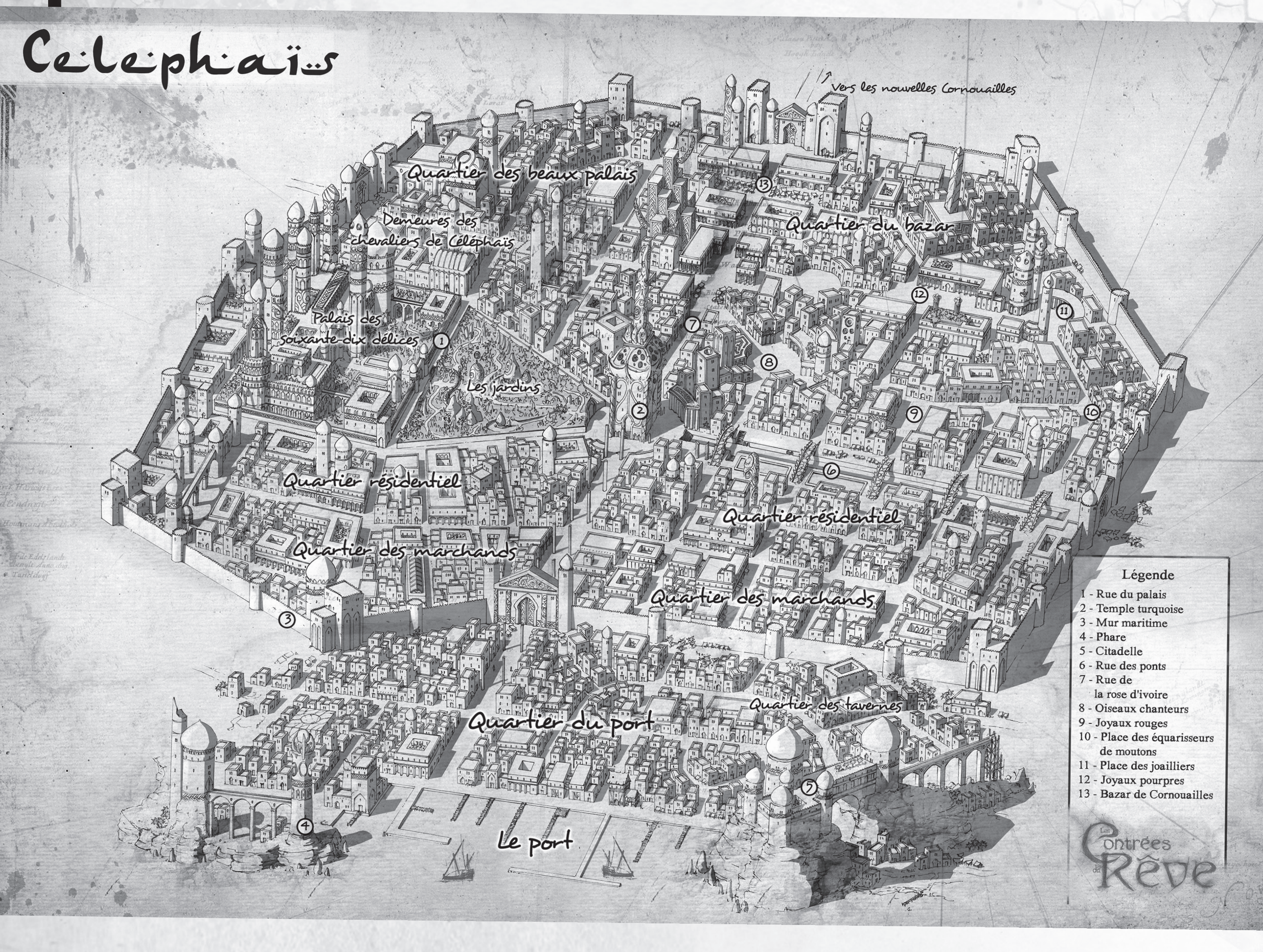
L'expérience d'Oncle John

FOR	60
CON	145
TAI	110
DEX	65
INT	25
POU	60

Points de vie : 26
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 4
Option de combat rapproché : L'expérience attaque en mordant ses proies. Elle peut faire une étreinte deux fois par round.
Étreinte : L'expérience étreint deux fois par round, car elle possède quatre tentacules. Cette attaque est tout à fait normale, et elle peut *à cette occasion* essayer d'immobiliser sa victime, de l'étrangler, de la jeter au sol, et ainsi de suite. L'expérience est une créature prudente, craintive vis-à-vis de tout ce qui est nouveau pour elle. Elle est loin d'avoir atteint la perfection, ce qui explique pourquoi Oncle John désire l'accoupler avec Sally, afin d'engendrer un rejeton plus féroce.
- Étreinte 90 % (45/18) dégâts spéciaux
- Combat rapproché 78 % (39/15)
- Morsure 1D3+Impact points de dégâts





CÉLÉPHAÏS

La ville de Céléphaïs est divisée en cinq quartiers (voir carte). Différents moyens devront être mis en œuvre dans chaque quartier pour rechercher Oncle John. Le Gardien doit décider secrètement dans quelle partie de Céléphaïs il se cache actuellement. S'il se rend compte que les rêveurs sont à sa recherche dans un quartier donné, il l'évitera dorénavant.

Le Quartier de la mer

Ce quartier est blotti contre le mur de la mer. Il comprend les quais et ceux à l'extérieur de la cité, ainsi que les tavernes, les comptoirs commerciaux, et les auberges construits dans le rempart à l'intention des marins et des marchands venus des terres lointaines. Ces tavernes sont joyeuses, et aucune n'a mauvaise réputation. Ceux qui recherchent des plaisirs sordides ou de brèves liaisons sans amour doivent se rendre ailleurs qu'à Céléphaïs. La célèbre rue des Piliers coupe ce quartier en deux parties égales. Au fur et à mesure que l'on traverse ce quartier en direction du nord, les tavernes s'intercalent avec des maisons, pour être au final remplacées par les seules résidences.

Là, les rêveurs peuvent se séparer et chercher individuellement les informations nécessaires dans les tavernes et les auberges, en interrogeant les clients et aubergistes joyeux au sujet d'Oncle John. Pour chaque jour que les rêveurs consacrent à cela, il y a une chance cumulative de 10 % qu'ils tombent précisément sur l'auberge où Oncle John est descendu (si toutefois il se cache bien dans le Quartier de la mer). S'ils se dirigent ensuite vers sa chambre pour l'affronter, il les entend venir, jette un bref coup d'œil par la porte, et tente de s'échapper par la fenêtre de derrière. Si les rêveurs sont suffisamment futés pour avoir posté un homme à l'extérieur près de cette fenêtre, il est pris.

Les rêveurs peuvent aussi entrer dans une taverne et proposer aux marins présents une récompense afin de retrouver Oncle John. Les marins se précipiteront alors immédiatement dehors et passeront le quartier au peigne fin, qu'ils continueront à fouiller pendant plusieurs jours. Oncle John est cependant trop rusé pour être pris par ces marins maladroits, mais leur intervention le force tout de même à quitter le Quartier de la mer pour ne plus y revenir.

Le bureau principal du maître de port se trouve également dans le Quartier de la mer, et tous les navires qui arrivent ou partent s'y rendent dans un premier temps. Si les rêveurs s'entretiennent avec lui et parviennent à lui démontrer la vilenie d'Oncle John, il accepte d'interdire à tous les navires d'embarquer quelqu'un qui ressemblerait au signalement d'Oncle John jusqu'à ce que les rêveurs l'aient appréhendé. Les rêveurs peuvent démontrer leur bonne foi en réussissant un test d'Arts et métiers (Chant) ou Arts et métiers (Poésie), de Savoir ès Rêves (montrant par là qu'ils sont rêveurs de longue date), ou tout simplement en étant des connaissances du roi Kuranes.

Le Bazar

Ce quartier est en fait rempli de bazars de tous types, dont le *Bazar des Bouchers*

de mouton, où réside le chef des chats de Céléphaïs. Il comprend également le *Bazar de l'Oiseau qui chante*, le *Bazar des Bijoux verts*, le *Bazar des Bijoux violets,* le *Bazar des Bijoux rouges,* et le *Bazar de Cornouailles* (où les objets sont façonnés à l'imitation de Trevor Towers que le roi Kuranes a fait construire à l'est de la ville). Chaque bazar a un maître de guilde qui le supervise et sait tout ce qui s'y passe.

Les rêveurs peuvent discuter en privé avec chaque maître de guilde si cela leur plaît. S'ils se montrent même sympathiques et ouverts, le maître de guilde sera probablement plus que disposé à garder un œil sur Oncle John, en particulier si les rêveurs promettent de lui rendre la politesse ultérieurement – par exemple, en rapportant comme présent un objet rare d'un pays lointain, en encourageant les marchands d'autres contrées à se rendre à Céléphaïs et à traiter directement avec le maître de guilde, ou tout autre moyen qui convient aux rêveurs. En revanche, si au bout de plusieurs mois de rêve, les rêveurs n'ont pas encore rendu individuellement son amabilité à chaque maître de guilde, ceux-ci sont troublés et racontent au roi Kuranes toute l'ingratitude des rêveurs. Lors de leur prochaine visite à Céléphaïs, ils seront alors convoqués devant Kuranes et invités à s'expliquer sur leur manquement. S'ils ne peuvent le faire de façon satisfaisante, il leur est désormais interdit d'entrer dans Céléphaïs ou dans Serranian.

Les maîtres de guilde guettant Oncle John, il ne peut plus se cacher dans le bazar. Il peut même être capturé par l'un d'entre eux ; mais ce dernier cas de figure ne devrait se produire que si les rêveurs sont sérieusement incompétents.

Le palais des Soixante-dix Délices

C'est le palais du roi Kuranes, même s'il réside le plus souvent maintenant à Trevor Towers, dans sa petite Cornouailles de substitution à l'est. Oncle John peut se cacher ici, dans les jardins ou les magnifiques couloirs dorés de l'immense palais. Si les rêveurs font part de leur problème au roi Kuranes, il ordonne à ses chevaliers à la tunique d'or de guetter Oncle John et de l'empêcher d'accéder au palais ou de sortir de la ville. Le roi Kuranes est sage et juste. On n'a pas besoin de le convaincre pour agir ainsi, à moins qu'un ou plusieurs rêveurs se soient révélés malfaisants par le passé. Dans ce cas, le roi Kuranes demandera toujours à ses chevaliers de guetter Oncle John, mais il fera également passer en jugement équitable le rêveur infâme.

Les Manoirs de la garnison

Ce sont les maisons somptueuses et les écuries de marbre des chevaliers du roi Kuranes, qui montent des chevaux rouans et portent des tabars d'or brodés d'un motif curieux. Il n'y a ici pour Oncle John nulle part où se cacher. Si l'un des rêveurs demande à un chevalier de surveiller Oncle John, le chevalier le conduit chez le roi Kuranes, dans son palais des Soixante-dix Délices, où son cas est écouté.

Les Petits palais

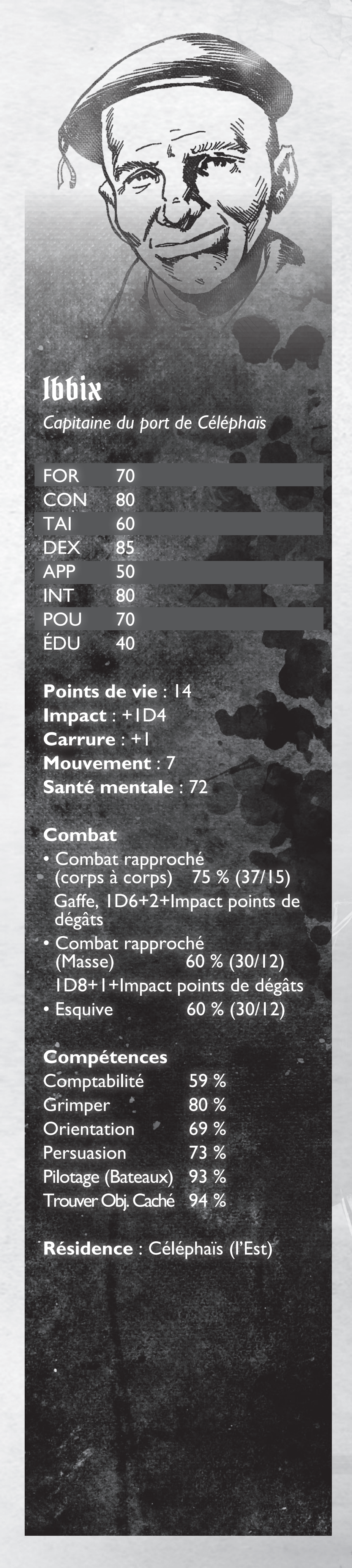
Il s'agit du quartier résidentiel de Céléphaïs. La cité des délices ne connaît ni la pauvreté, ni la faim, et ses citoyens jouissent d'une jeunesse et d'une santé éternelles.

Leurs maisons, ciselées dans du bois fin et du marbre, en témoignent parfaitement. Chacune dispose d'un petit jardin soigneusement entretenu. Ici, il n'y a pas de « maisons » anonymes, seulement des « chez-soi » douillets. C'est le quartier où Oncle John a le plus de chances de se dissimuler. Il peut ici échapper aux rêveurs pendant des jours, allant de rue en rue, se cachant sur les toits, toujours en mouvement.

La défaite d'Oncle John

À moins que les rêveurs ne soient très chanceux au début de leurs recherches, Oncle John doit être terrassé dans les Petits palais. Le Gardien doit organiser la chasse comme il faut, décider dans quelle partie du quartier se cache Oncle John, et mettre les rêveurs sur sa piste. En sollicitant l'aide de citoyens amicaux ou en recrutant des marins, des maîtres de guilde, ou des chevaliers du roi Kuranes, les rêveurs finiront par capturer leur proie. Ils peuvent même obtenir l'aide des prêtres de Nath-Horthath aux couronnes d'orchidées, qui pourront deviner grâce à leur magie la cachette actuelle d'Oncle John.

Cette recherche devrait aboutir à une chasse passionnante, Oncle John fuyant sur les toits de cristal scintillants et escaladant les escaliers de minarets étincelants d'or, tandis que les rêveurs sautent et se ruent après lui ou le suivent à son rythme dans les rues en dessous. Cette section doit être jouée « à vue », et seul le Gardien peut la rendre correctement, en utilisant la connaissance qu'il a de ses joueurs, et sa



Ibbix

Capitaine du port de Céléphaïs

FOR	70
CON	80
TAI	60
DEX	85
APP	50
INT	80
POU	70
ÉDU	40

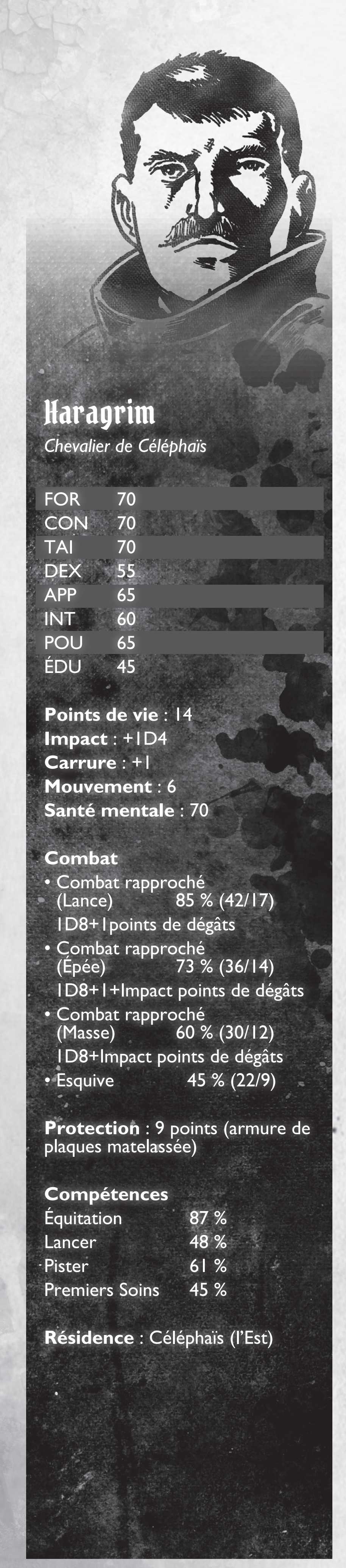
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 72

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  Gaffe, 1D6+2+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (Masse) 60 % (30/12)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Esquive 60 % (30/12)

Compétences

Comptabilité	59 %
Grimper	80 %
Orientation	69 %
Persuasion	73 %
Pilotage (Bateaux)	93 %
Trouver Obj. Caché	94 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)



Haragrim

Chevalier de Céléphaïs

FOR	70
CON	70
TAI	70
DEX	55
APP	65
INT	60
POU	65
ÉDU	45

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 70

Combat

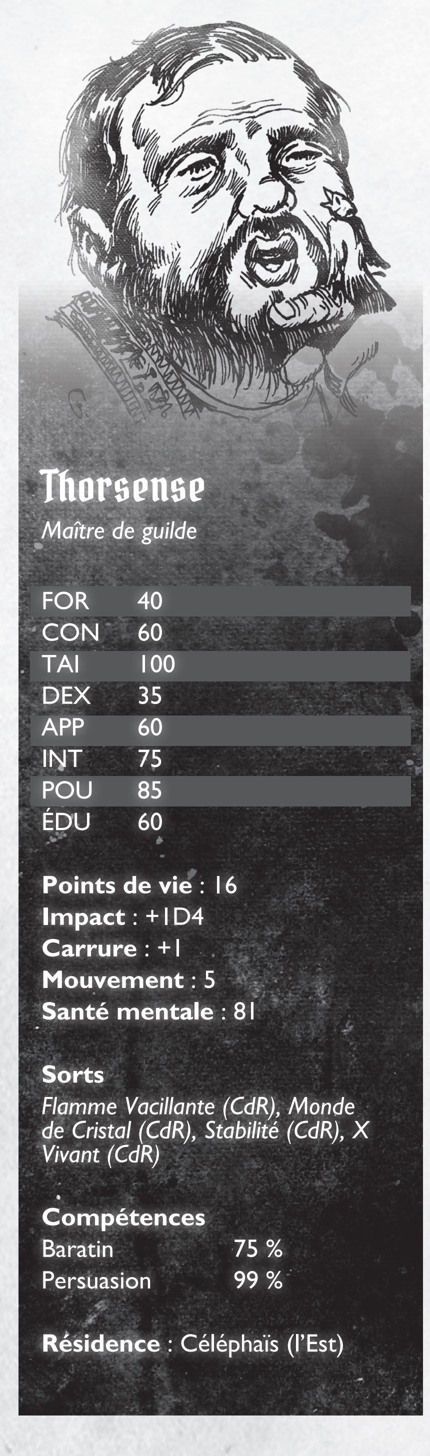
- Combat rapproché (Lance) 85 % (42/17)
  1D8+1points de dégâts
- Combat rapproché (Épée) 73 % (36/14)
  1D8+1+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (Masse) 60 % (30/12)
  1D8+Impact points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Protection : 9 points (armure de plaques matelassée)

Compétences

Équitation	87 %
Lancer	48 %
Pister	61 %
Premiers Soins	45 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)



Thorsense

Maître de guilde

FOR	40
CON	60
TAI	100
DEX	35
APP	60
INT	75
POU	85
ÉDU	60

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé mentale : 81

Sorts

Flamme Vacillante (CdR), Monde de Cristal (CdR), Stabilité (CdR), X Vivant (CdR)

Compétences

Baratin	75 %
Persuasion	99 %

Résidence : Céléphaïs (l'Est)

conception personnelle des Contrées du Rêve et de Céléphaïs. Certains habitants de Céléphaïs sont mentionnés plus particulièrement ci-dessous à destination du Gardien.

Ibbix, le maître de port de Céléphaïs

Ibbix est un vieillard maigre et desséché aux yeux verts vifs et avec un crâne d'œuf. Il connaît le nom de chaque navire qui quitte le port, et peut reconnaître tous les bateaux qui y sont un jour entrés. Il est connu pour être misogyne, et ne parlera d'une manière amicale aux rêveurs que si et seulement si toutes les femmes du groupe s'en vont. C'est un homme par ailleurs d'une grande modestie, qui abhorre les excès de boisson – il débute et termine sa journée sur la même pinte de rhum.

Thorsense, maître de guilde du Bazar de l'Oiseau qui chante

Thorsense est célèbre pour son impressionnant tour de taille – c'est l'homme le plus lourd de tout Céléphaïs. Il dirige le *Bazar de l'Oiseau qui chante,* où sont élevés de petits oiseaux chanteurs, que l'on place dans des cages délicates en osier et que l'on expédie dans le monde entier. Il adore la musique, et quand les rêveurs le rencontreront, il sera très probablement en train d'écouter un chœur formé d'oiseaux chantant en harmonie. Après discussion, Thorsense accepte de rechercher Oncle John, si les rêveurs promettent de lui ramener un oiseau chanteur d'un pays lointain – peut-être venant du Bois Enchanté –, ou éventuellement un œuf de shantak venant du plateau de Leng.

Haragrim, chevalier de Céléphaïs

Haragrim est l'un des capitaines des chevaliers de Kuranes. En effet, il a entrepris il y a longtemps ce voyage pour trouver Kuranes et le ramener à Céléphaïs afin qu'il y gouverne pour toujours. L'épée de Haragrim est forgée dans un métal magique aussi transparent que du cristal, et sa lourde masse d'armes est sculptée en forme de tête de lion. L'enchantement de son épée fait qu'un poltron est incapable de la tirer de son fourreau. Haragrim est austère et farouchement fidèle à Kuranes. Si on lui demande son aide dans la recherche d'Oncle John, il emmènera immédiatement le ou les quémandeurs voir Kuranes.

Le Jugement de Kuranes

Une fois qu'Oncle John est capturé, il demande grâce, tout en promettant aux rêveurs n'importe quoi s'ils le laissent partir. S'ils semblent enclins à le tuer, il les menace : « Si vous assassinez mon être onirique, mon corps physique continuera à vivre, et je viendrai, mes prisonniers, vous tuer tous de la manière la plus douloureuse qui soit. Vous me tenez ici, mais je vous tiens là-bas. Laissez-moi partir ! » Les rêveurs seraient bien entendu colossalement stupides de le laisser aller. Ce qu'il faut faire, c'est l'emmener auprès de Kuranes afin qu'il soit jugé. Si Haragrim ou un autre chevalier de Kuranes est présent, il proposera d'ailleurs ce plan d'action.

Si les rêveurs sont trop stupides pour ne pas se fier au jugement de Kuranes, et tuent Oncle John ou le libèrent, à leur réveil le lendemain matin, Oncle John poursuit sa terrible expérience, et l'histoire connaît une triste fin pour les investigateurs. Légère compensation, leurs êtres oniriques survivront, eux.

Le jugement de Kuranes est sage, une fois que la situation lui est expliquée. Il énonce alors son verdict : « De peur que ce scélérat [pointant Oncle John] persiste à menacer la santé et la liberté de ces gens [pointant vers les rêveurs] dans le Monde de l'Éveil, nous allons garder son être onirique captif dans les caves du temple de Turquoise de Nath-Horthath. J'ordonne solennellement à mes prêtres de tisser les sorts nécessaires sur ce méchant, de telle sorte que lors de ses futurs voyages dans nos Contrées du Rêve, il soit incapable de trouver les Sept Cents Marches du sommeil profond et soit donc obligé de revenir en rêve dans le sous-sol du temple. Nous détiendrons ainsi ce méchant jusqu'à ce que nos amis [pointant les rêveurs] nous demandent de le libérer. Ainsi en avons-nous jugé. »

LE RÉVEIL

Si les investigateurs n'ont pas réussi à attraper Oncle John dans leur rêve, il pavoise atrocement à leurs dépens au matin. Il met en œuvre sa terrible machination, lançant de grands enchantements et des chants rituels sur Sally et le monstre-expérience répugnant, puis les enferme ensemble dans un placard. Dans quelques mois, il espère pouvoir constater que Sally aura donné naissance à l'étape suivante dans son vil complot contre l'humanité.

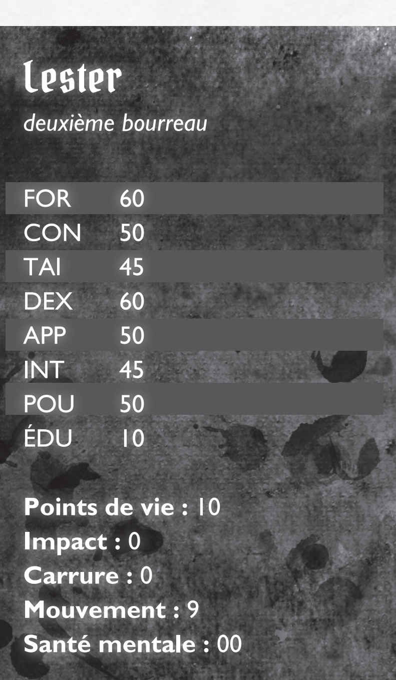
Il ordonne à trois de ses hommes de conduire les investigateurs à l'extérieur et de les fusiller. Ces trois hommes, parmi les plus débiles et dégénérés des Bensaminites, seront accusés de l'assassinat, et sans doute arrêtés et exécutés. Mais Oncle John ne s'en soucie absolument pas. Les investigateurs ont une chance minime de s'échapper lorsqu'ils se retrouveront alignés devant leurs trois bourreaux et que les fusils de chasse sont braqués sur leur poitrine. S'ils sont suffisamment rapides en effet, ils peuvent engager les tireurs dans un corps à corps, essayer de les maîtriser, leur arracher leurs armes, puis partir en courant avant que d'autres Bensaminites n'arrivent. L'action est dangereuse, bien sûr, parce que les tireurs feront feu avec leurs armes tandis que les investigateurs se battront à mains nues contre eux, et parce que les autres Bensaminites viendront au secours de leurs amis en l'espace de seulement 2D4 rounds. Et Sally est toujours dans le placard avec son ravisseur répugnant. Mais telles sont les récompenses de leur échec dans les Contrées du Rêve.

Si Oncle John est capturé

Si les investigateurs permettent au contraire de capturer l'abominable Oncle John dans les Contrées du Rêve, il viendra voir ses prisonniers au matin et ordonnera à tous les Bensaminites de sortir. Puis, il déliera les investigateurs et Sally, les suppliera pour leur clémence envers son être onirique, et leur demandera de le suivre pour sortir de la maison par-derrière, là où les Bensaminites ne les verront pas partir. « Je ne suis pas certain qu'ils m'autoriseraient à vous laisser par-







Lester

deuxième bourreau

FOR	60
CON	50
TAI	45
DEX	60
APP	50
INT	45
POU	50
ÉDU	10

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 00

Combat :

- Combat à distance (fusils) 47 % (23/9)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (couteau) 41 % (20/8)
  1D6 points de dégâts

Hester

premier bourreau

FOR	35
CON	30
TAI	50
DEX	60
APP	50
INT	45
POU	50
ÉDU	10

Points de vie : 08
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 00

Combat :

- Combat à distance (fusils) 30 % (15/6)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts

Fergus

troisième bourreau

FOR	55
CON	60
TAI	80
DEX	45
APP	20
INT	50
POU	40
ÉDU	15

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 00

Combat :

- Combat à distance (fusils) 38 % (19/7)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 62 % (31/12)
  1D3+1D4 points dégâts

tir aussi facilement », leur confie-t-il. Une fois qu'il a constaté que les investigateurs ont fui en toute sécurité, il quitte l'État et abandonne derrière lui Bensamin pour toujours. Cependant, si sa route croisait à nouveau un jour celle des investigateurs, il lui faudrait encore faire profil bas, son être onirique étant toujours prisonnier dans le Temple de Turquoise de Céléphaïs.

RÉCOMPENSES ET DERNIERS DÉTAILS

Si les investigateurs parviennent à s'échapper de Bensamin, donnez à chacun d'entre eux 1D2 points de Santé mentale. S'ils arrivent également à sauver Sally d'un sort bien pire que la mort, donnez-leur 1D4 points de Santé mentale en plus. Pour avoir fait emprisonner l'être onirique d'Oncle John, donnez-leur enfin 1D6 points de Santé mentale.

Plusieurs éléments restent en suspens à la conclusion de cette aventure. Qu'advient-il de Bensamin ? Oncle John pourra-t-il s'échapper un jour du Temple de Turquoise ? Qu'en est-il de l'expérience – vagabonde-t-elle et cause-t-elle des ennuis ? Nous laissons au Gardien le soin de répondre à ces questions. Bensamin peut demeurer dans votre campagne, comme un horrible petit foyer de dégénérescence. À moins que vos investigateurs ne sentent un besoin irrésistible de l'éradiquer, le village peut être laissé tranquille, il retournera de toute façon dans le néant d'ici quelques années.



L'ÉLÈVE DE PICKMAN

Un scénario long métrage dans lequel les investigateurs découvrent que les liens entre rêve et réalité sont terriblement instables.



Un jeune artiste de Boston, ancien élève de Pickman, est prisonnier dans les Contrées du Rêve d'une créature qui est en train de pénétrer dans notre monde via le corps réel du jeune homme.

En quelques mots...

Nelson Blakely a été retrouvé inconscient dans son atelier et, depuis, sa fiancée le garde jour et nuit avec un profond dévouement. Malgré les espoirs de celle-ci, il faut se rendre à l'évidence : l'état du malade empire de jour en jour et il faudra peu de temps avant que son corps, devenu le réceptacle d'une créature issue du Monde souterrain des Contrées du Rêve, ne meure et ne lui permette d'infester le Monde de l'Éveil.

Implication des investigateurs

L'un d'entre eux est contacté par Penny Tilstrom qui s'inquiète de l'état de son fiancé. Ce dernier a en effet marmonné son nom pendant son sommeil.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les faits cachés** derrière l'accident de Blakely
- **Stopper au plus vite les plans de Ghadamon** et son « échange » avec Blakely (il reste une semaine)



Introduction

Dans cette aventure, les investigateurs tentent de contrecarrer le destin terrible qui attend Nelson Blakely, un artiste de Boston ayant été élève de Richard Upton Pickman. Ils prennent connaissance des détails de ses tourments, à la fois en enquêtant dans le Monde de l'Éveil et par des séjours dans les Contrées du Rêve. Ils doivent ensuite se rendre dans le Monde souterrain, apprendre de la goule qui était autrefois Richard Pickman comment faire face à la chose qui grandit sous la surface calme d'un lac aux eaux sombres, et détruire cette chose – le pendant onirique de celle qui vit et croît au chevet de Nelson Blakely.

Les investigateurs dans ce scénario doivent être familiarisés avec les Contrées du Rêve et s'y être rendus auparavant.

Ambiance

Ambivalence du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve, les deux univers se répondent, et les investigateurs vont devoir faire preuve de perspicacité pour influencer l'un et l'autre dans le sens qu'il faut.

Investigation	3/5
Action	3/5
Exploration	4/5
Interaction	4/5
Mythe	4/5

Difficulté : Éprouvé
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 10 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Familiarisés avec les Contrées du Rêve
Époque : Années 1920

À l'affiche

Nelson Blakely

Jeune artiste talentueux et ancien élève de Pickman, il s'est aventuré sur les conseils de son mentor dans les Contrées du Rêve, et en particulier dans l'inquiétant Monde souterrain, et sa conscience a été capturée par le Grand Ancien Ghadamon. Depuis, Blakely est plongé dans le monde réel dans un profond coma, et sa transformation sur son lit de malade devient de plus en plus inquiétante.

Richard Upton Pickman

Artiste hanté, il prit sous son aile Blakely et lui parla assez vite de la possibilité d'entrer dans le monde des rêves afin d'y trouver une source d'inspiration. C'est devenu une goule dans les Contrées du Rêve, et les investigateurs devront aller s'entretenir avec lui pour terminer leur quête.

(suite p. 186)

À l'affiche (suite)

Penny Tilstrom

Femme du monde et fiancée de Nelson Blakely, très inquiète, c'est elle qui prend l'initiative de contacter un investigateur après qu'elle eut entendu son amant marmonner son nom. Depuis que l'on a retrouvé Blakely inconscient et son passage par les urgences, elle a réclamé la possibilité de prendre soin de lui et le veille désormais jour et nuit dans sa luxueuse propriété.

Ghadamon

Grand Ancien résidant au fond d'un lac mort situé dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve, il commence via le corps de Blakely à s'enraciner dans le monde réel. Lorsque sa larve sera parvenue à maturité, il s'échappera dans les océans et sa menace planera sur le monde.

Informations pour le Gardien

Les informations fournies par Penny Tilstrom sont relativement exactes (voir scène initiale dans *Informations pour les investigateurs p. 189*). Elle en pince toujours pour Nelson Blakely et cela devrait vite devenir évident pour l'investigateur auquel elle parle au téléphone. Si ce dernier réussit un test de Psychologie pendant qu'elle lui raconte comment elle en est venue à le contacter, il perçoit que son discours est fabriqué de toutes pièces. S'il accuse son interlocutrice de mensonge, elle l'admet volontiers, mais seulement s'il a déjà indiqué qu'il connaît déjà Nelson. Elle affirme avoir menti de crainte qu'il ne puisse croire la vérité. En réalité, le nom de l'investigateur lui a été révélé pendant un terrible cauchemar. Nelson, tout ruisselant, se tenait au pied de son lit, prononçant encore et encore en gémissant le nom de l'investigateur. Elle hésitait à révéler ces circonstances avant d'être sûre de parler au bon interlocuteur et qu'il soit compréhensif.

À l'insu de Penny, Nelson Blakely est victime d'un être appelé Ghadamon, qui réside au fond d'un lac mort, profondément dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve. Blakely, en voyageant dans ces contrées, est tombé sur Ghadamon, et sa conscience a été capturée par la chose immergée. Depuis cette nuit-là – la nuit de son mystérieux accident –, le corps de Blakely s'est métamorphosé alors que le maléfique Ghadamon échangeait lentement son essence avec celle de l'infortuné rêveur.

Les profonds du Monde de l'Éveil sont au courant de la venue de Ghadamon, et se tiennent prêts à l'aider.

Une fois que les investigateurs découvrent les faits cachés derrière l'accident de Blakely, il devrait devenir évident à leurs yeux que les plans de Ghadamon doivent être stoppés. Ils finiront par découvrir que cela ne peut être réalisé qu'en se rendant eux-mêmes dans le Monde souterrain.

Voir p. 123 pour avoir des informations complètes sur Ghadamon.

Nelson Blakely

Né en mars 1897, Nelson Blakely est un enfant trouvé ayant été abandonné sur les marches d'un orphelinat de New York. Il a été adopté, prénommé, et élevé par un couple sans enfant d'âge moyen qui n'était pas riche, mais a néanmoins fourni à Blakely une bonne éducation et lui a inculqué l'amour de l'art.

Les parents adoptifs de Blakely moururent dans un accident de train alors qu'il avait dix-huit ans, lui laissant un petit héritage destiné à garantir ses études universitaires. Il est entré au Boston College à la fin de l'été 1915, mais il s'est vite ennuyé dans ce milieu universitaire aride et, avant même la fin du second semestre, avait abandonné ses études et pris un appartement miteux dans le vieux quartier du North End.

Au sein de la communauté artistique, il a trouvé les encouragements nécessaires pour pouvoir développer son talent et a rapidement vécu et peint dans une petite mansarde sale, consacrant la majeure partie de son pécule à acheter des toiles, des pinceaux, et des pigments.



Les derniers jours de Nelson Blakely

Au cours de l'enquête, des événements importants se produiront, concernant Penny Tilstrom, Nelson Blakely, et d'autres. Les actions entreprises par les investigateurs peuvent modifier ces événements, mais s'ils ne parviennent pas à arrêter la menace croissante en l'espace d'une semaine, la chose dans le lit achève sa transformation et s'échappe dans les océans du monde réel, annulant toute chance de récompenses en SAN pour les investigateurs.

Lundi

L'intérieur de la maison se trouve dans les conditions décrites dans la section *La maison de Penny Tilstrom* p. 189. Les investigateurs devraient d'abord rendre visite à Penny Tilstrom et à Nelson Blakely ce jour-là.

Mardi

Si les investigateurs rendent visite ce mardi à Blakely, ils constatent que son corps a considérablement gonflé et que sa peau a viré au bleu foncé. Une inspection minutieuse révèle une déchirure dans son épiderme d'où suinte un liquide clair et collant. Voir Blakely dans cet état exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

La SAN de Penny est maintenant tombée à 38. Il n'y a pas de changement manifeste dans sa personnalité, mais un test de Psychologie réussi indique qu'elle est tendue nerveusement.

Mercredi

À présent, la peau de Blakely est presque noire. Son visage est tellement gonflé qu'il en est devenu méconnaissable. Les crevasses de son épiderme se sont encore sensiblement agrandies et plusieurs zones bleutées bouffies parsèment son corps. Chacune de ces taches bleues est entourée par des pustules jaunes qui, parfois, éclatent pour exsuder une pâte grasse. De temps à autre, Blakely s'étouffe, crachant du pus qui sort de son nez et de sa bouche. Penny l'essuie alors stoïquement. Il semble avoir grossi – le Gardien peut suggérer qu'il s'agit peut-être d'une illusion d'optique causée par l'extrême gonflement. Voir Blakely ce jour exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).

La SAN de Penny a chuté à 31 et elle semble à certains moments hystérique. Elle se montre négligée et s'enveloppe dans une robe de chambre fripée. Ses cheveux sont filasse et ses yeux portent des cernes sombres.

Tard dans la soirée ou tôt le lendemain matin, plusieurs profonds localisent le studio mansardé de Blakely et s'y introduisent en passant par la lucarne. Ils saccagent le lieu, détruisant toutes les toiles, ainsi que tous les papiers de l'artiste. Avant de partir, ils prennent l'ânkh sous le canapé si les investigateurs ne l'ont pas déjà fait. Si les investigateurs se rendent au studio, ils trouvent, au milieu des dégâts, des taches humides et l'horrible odeur de poisson qui accompagne toujours les profonds. Un test réussi de Mythe de Cthulhu indique que des êtres mineurs du Mythe sont venus ici.

Jeudi

Blakely est devenu énorme et pèse désormais au moins 150 kg. Le gonflement s'est encore accentué, et son cou a presque disparu. Les crevasses toujours plus larges de sa peau sont maintenant scellées par une croûte formée par le fluide qui s'écoulait des blessures et qui a séché. Ses cheveux tombent par poignées et les zones bleuâtres enflées sont devenues de grands bubons frémissants au toucher. Voir Blakely ce jeudi exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D4 points).

La SAN de Penny est à 24. Elle a perdu du poids, elle est maintenant hagarde. Elle commence à présent à dire avec insistance qu'elle entend des rôdeurs la nuit autour de la maison. La preuve la plus accablante de son amenuisement de SAN est son obstination à affirmer que l'état de Nelson s'améliore.

Vendredi

Blakely est maintenant une carcasse pesant près de 400 kg. Ses bras et ses jambes ne sont plus que des boudins gonflés de viande noircie. De manière horrible, de grands bubons ont éclaté pour révéler de petites têtes animales déformées de la taille de pamplemousses mal formés. Ces têtes se nourrissent avec voracité de la chair qui les entoure et ne prêtent aucune attention aux observateurs, à moins d'être touchées ou dérangées, auquel cas elles grognent contre leur agresseur et essayent bêtement de le mordre, ou lui crachent au visage une gorgée de sang et de chair à demi-mâchée. Le test de Santé mentale se fait maintenant avec une perte de 1/1D8 points.

La SAN de Penny est passée à 17 et il est manifeste qu'elle a presque perdu l'esprit. Elle continue d'affirmer qu'elle entend des voix la nuit à l'extérieur de la maison.

Samedi

La chambre du malade exhale maintenant une odeur douceâtre et écœurante. Alors que les investigateurs s'approchent du lit clos, un gros agglomérat de substance collante en tombe pour atterrir sur le sol avec un floc dégoûtant. De derrière les rideaux, ils entendent de légers bouillonnements. S'ils décident de tirer le tissu, ils découvrent une énorme masse informe de mucus brun et bleu qui doit bien peser dans les 270 kg. Les têtes voraces sont toujours là, mais maintenant au repos. De longs pseudopodes collants et filandreux se sont formés et se sont attachés aux colonnes du lit et au baldaquin au-dessus pour constituer un treillis de chair inhumaine dégoulinante. Voir l'horreur exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D10 points).

La Santé mentale de Penny est maintenant à 10, et elle est folle de manière permanente, sans être pour autant dangereuse pour elle-même ou pour les autres. Elle mentionne que la nuit dernière, de vieux amis de Nelson sont passés sans prévenir. Elle n'a pas pensé à noter leurs noms, mais ils étaient venus à cause de l'accident de Nelson. Elle ajoute qu'ils étaient très gentils et ont tous convenu que Nelson semblait aller beaucoup mieux.

Les visiteurs en question étaient six profonds rôdant autour de la maison la nuit, en attente de la chose grandissant dans la chambre du malade. Les profonds ont trouvé une bouche d'égout leur donnant accès à cette partie de la ville. Ils ont l'intention d'aider Ghadamon devenu mature dans son trajet vers la mer. Ce sont les rôdeurs dont Penny s'est plainte au cours des dernières nuits, même si elle n'a pas réalisé cela. Dans la chambre à coucher se trouvent les marques du passage des profonds : algues, vase, etc.

Dimanche

La transformation de Ghadamon est maintenant achevée. Dans la nuit, le lit s'est effondré sous le poids de la chose pesant maintenant plus d'une demi-tonne ; le baldaquin est cependant encore debout et relié au cadre du lit. La créature, haletant lentement, attend tranquillement que les profonds la guident vers la mer. Ces derniers arrivent à 20 heures et Penny les laisse entrer lorsqu'ils se présentent à la porte arrière. Si les investigateurs se trouvent dans la maison à ce moment-là, Penny introduit les horreurs amphibies dans la pièce qu'ils occupent afin de leur présenter ses invités.

La SAN de Penny n'est plus maintenant que de 5. Si elle voit Ghadamon descendre l'escalier aidé par les profonds, elle perd les points qui lui restaient et sa Santé mentale chute à zéro. Elle s'assoit alors dans un coin, le regard dans le vide, disant avec un rire fou qu'elle espère que Nelson ne restera pas trop tard avec ses amis.

UN ARTISTE LOCAL VICTIME D'UN ACCIDENT

BOSTON – Nelson Blakely, un artiste local, a été découvert inconscient aujourd'hui même dans son appartement du North End. Incapable d'obtenir de réponse de la part de Blakely, son propriétaire a fini par ouvrir la porte et a découvert le jeune peintre gisant sur son canapé, ayant toutes les apparences de la mort. Conduit aux urgences à St. Mary, l'artiste est toujours inconscient au moment où nous mettons sous presse.

La police écarte l'hypothèse d'un acte criminel. On ne sait pas depuis combien de temps Blakely a sombré dans l'inconscience, ni la cause de son coma.

Penny Tilstrom, femme du monde et fiancée de Blakely, a réclamé la garde de l'artiste.

Blakely était connu pour ses portraits d'un style caractéristique étrange et onirique.

Aide de jeu n° 1 – article de journal

Au cours de ces années, il fit la connaissance de Richard Upton Pickman, un artiste du coin ayant une certaine notoriété. Blakely, à l'évidence talentueux, est vite devenu le protégé de cet étrange peintre hanté.

Pickman parla à Blakely de la possibilité de se rêver soi-même dans un autre monde, où des scènes étranges et merveilleuses pouvaient être vues et ensuite rendues sur la toile. Blakely fut fasciné. Après avoir quitté son maître, Blakely apprit où se trouvait un exemplaire du *Livre d'Eibon*, un texte cryptique que lui avait mentionné Pickman.

Se rendant à la bibliothèque de l'université de Harvard, qui conservait le volume en question, Blakely eut la chance de venir un jour où le bibliothécaire en chef était absent. Les assistants ignoraient que l'ouvrage était soumis à des restrictions particulières et autorisèrent Blakely à le consulter. De retour le lendemain pour poursuivre sa lecture, Blakely constata que le bibliothécaire en chef était également revenu ; il refusa à Blakely l'accès à l'ouvrage.

Quelques mois plus tard, Blakely fit la connaissance d'Adrian Stimson, un mystique ayant quelques connaissances en occultisme vivant lui aussi dans le North End de Boston. Ils se trouvèrent des intérêts communs et Stimson en vint à parler à Blakely d'un livre qu'il possédait, intitulé *Le Livre d'Eibon.* Adrian savait que la lecture de ce livre pouvait être dangereuse, mais autorisa tout de même Blakely à le lui emprunter. Avec le savoir acquis dans ce volume déroutant, Blakely pénétra pour la première fois dans les Contrées du Rêve. S'inspirant de ses visions de ces contrées, il se mit à peindre quatre étranges paysages oniriques. Chacun traitait un thème différent, mais tous étaient le résultat de séjours dans les Contrées du Rêve. Peu après que Blakely eut achevé le dernier, il se retrouva à court de fonds. L'héritage s'était évanoui et, afin de joindre les deux bouts, Blakely fut contraint de vendre ses quatre paysages oniriques. L'un fut acheté par Adrian Stimson, tandis que les autres furent bradés à des inconnus. Quelques jours après la vente du dernier des paysages oniriques, Blakely rencontra Penny Tilstrom et en tomba amoureux. Il alla habiter chez elle et elle assuma dès lors les frais liés à son art. Par l'intermédiaire de Penny, Blakely entra dans la société mondaine et y développa bientôt une demande pour ses œuvres. La plupart de ces commandes étaient des portraits, mais tous contenaient en arrière-plan des paysages étranges et des milieux dans lesquels Blakely s'était spécialisé. Rencontrant le succès, il commença à attirer le regard favorable de la critique mais, alors que sa réussite prenait de l'ampleur, il sombra dans la déprime. Il développa une insomnie chronique qui l'empêcha dès lors de pénétrer dans les Contrées du Rêve. Comme il avait perdu sa source d'inspiration, il ne réussit pas à achever de nombreuses toiles. Il devint obsédé par ce qu'il appelait « l'achèvement » du travail qu'il avait commencé avec sa série originale de quatre tableaux. Il quitta Penny et chercha, en consommant de l'alcool prohibé, à se plonger à nouveau dans le monde des rêves.

Dans cet état dépressif exacerbé par l'alcool, Nelson Blakely retrouva en effet bientôt le chemin des Contrées du Rêve, mais ses voyages ne se firent plus dans les villes étincelant au soleil de la surface – au lieu de cela, il erra dans les scènes sombres du Monde souterrain. Pendant ses heures d'éveil, il commença à peindre ce qu'il estimait devoir être son chef-d'œuvre – une immense toile qui servirait de pièce maîtresse aux paysages oniriques antérieurs. La peinture était encore inachevée lorsque Blakely, visitant un lac stérile mystérieux, fut attaqué par les laquais de Ghadamon, un Grand Ancien vivant sous la surface huileuse de ce plan d'eau putride. L'être onirique de Blakely fut attiré sous les eaux du terrible lac. Son corps réel fut pour sa part découvert dans la matinée, plongé dans le coma, à l'intérieur de son atelier fermé à clef ; ses poumons étaient obstrués par de l'eau de mer et, selon toute vraisemblance, l'homme avait été victime d'une noyade. Les médecins diagnostiquèrent des dommages irréparables au cerveau dus à la privation d'oxygène, mais Penny Tilstrom s'accroche à l'espoir de le voir se rétablir.

Événements supplémentaires

Des rencontres avec les occultistes gravitant autour d'Evelyn Bancroft peuvent être insérées dans cette aventure à la discrétion du Gardien, en gardant à l'esprit les grandes lignes de leurs objectifs donnés dans la description du groupe. Ils peuvent même se trouver dans les parages lorsque les profonds feront leur apparition. Ne connaissant rien au Mythe, et généralement dotés d'une faible SAN, ils s'enfuiront ou deviendront fous à la vue des monstres à branchies. Les profonds, pour leur part, n'ont aucune raison de faire quoi que ce soit d'autre que d'attaquer les occultistes si les humains se mettent en travers de leur route. Le cadavre mutilé d'un occultiste, découvert sur la propriété Tilstrom, pourrait donner des soucis supplémentaires aux investigateurs.

Si la peinture de Jacob a été achetée ou volée par l'un des investigateurs, Jacob apparaît à intervalles réguliers, reniflant, toussant, et implorant désespérément le retour de son trésor. L'heure exacte et le lieu de ces rencontres sont laissés au choix du Gardien, mais un bon usage de Jacob peut être fait si les investigateurs se rendent

à une soirée mondaine, dînent dans un bon restaurant, ou à tout moment où le vagabond peut grandement les embarrasser.

Informations pour les investigateurs

Un lundi matin, l'un des investigateurs lit un article dans le journal local relatant un mystérieux accident survenu au jeune et talentueux peintre Nelson Blakely. Une copie de l'article (« Un artiste local victime d'un accident ») apparaît sous la forme de l'**Aide de jeu n° 1.** L'investigateur a connu Blakely autrefois, même s'ils n'étaient pas nécessairement des amis intimes. La nature exacte de cette relation est laissée au choix du Gardien, mais ne partez pas du principe qu'il a été le petit ami ou l'amant d'une investigatrice.

Alors que l'investigateur est en train de lire l'article, le téléphone se met à sonner. Une jeune femme, à l'autre bout du fil, se présente sous le nom de Penny Tilstrom, la fiancée de Nelson Blakely (un test de INT ou de Crédit informe l'investigateur qu'il s'agit d'une jeune héritière dont le nom apparaît de temps à autre dans le carnet mondain). Sa voix est déformée et elle sanglote en racontant son histoire.

« J'ai rencontré Nelson à l'automne 192- » (il y a deux ans) « à une petite exposition d'art qui se tenait dans le North End. Nelson n'était que l'un des nombreux inconnus du salon, mais je fus charmée par son travail. Je passais l'essentiel de mon temps à son stand d'artiste, à bavarder. Avant mon départ, nous avons convenu de nous revoir le lendemain. Peu de temps après, Nelson est venu habiter chez moi – s'il vous plaît, ne pensez pas à mal. De toute façon, ce n'est pas ce que vous croyez. Nous nous aimions… [sanglots]

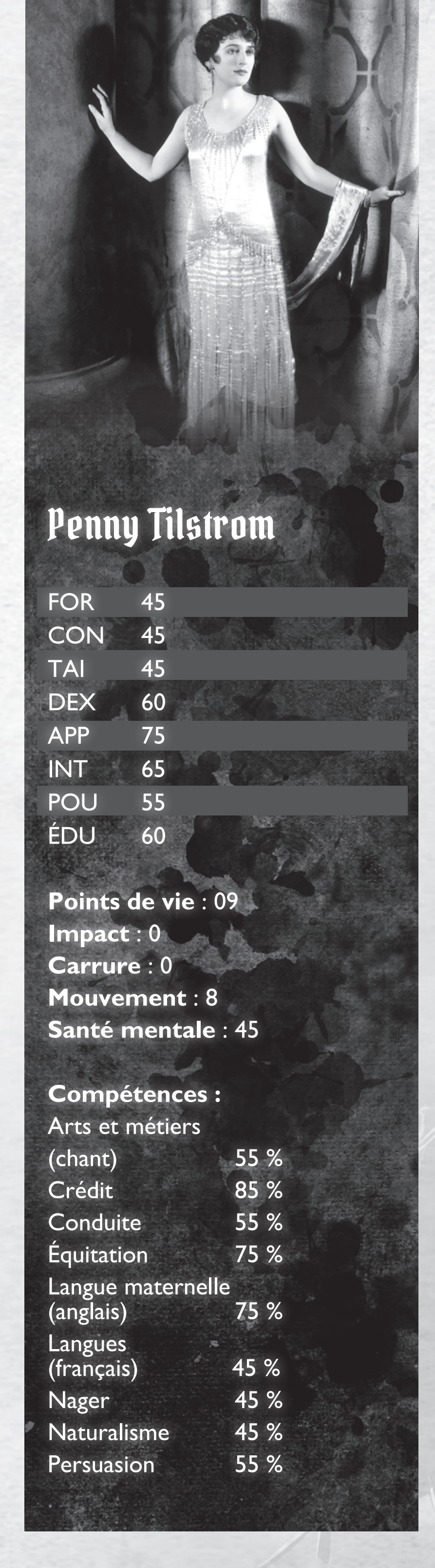
« Quoi qu'il en soit, je l'ai aidé à payer ses fournitures et je l'ai présenté à certaines personnes influentes. Et bien sûr, il est devenu connu – vous devez avoir vu quelques-uns de ses tableaux. » [vrai seulement si l'investigateur en question est amateur d'art dans la haute société] « Pendant un certain temps, tous ceux qui comptaient se devaient de posséder l'un de ses paysages. Nelson avait plus d'argent qu'il n'en avait jamais eu. Mais il est devenu déprimé et renfermé. Il s'est disputé avec ses amis et s'est mis à négliger ses commandes. Il buvait beaucoup et restait souvent loin de chez moi pendant des jours. Il ne m'a jamais dit où il allait. [sanglots]

« Nous nous disputions de plus en plus souvent. En janvier dernier, il a fait ses valises et a déménagé dans un galetas pas cher, mais horrible, dans le North End. Il ne répondait ni à mes appels ni à mes lettres, et ce n'est qu'à l'occasion de son accident que je fus en mesure de reprendre contact avec lui. Nelson n'a toujours pas repris conscience. Comme il n'a ni parents proches et ni argent, je l'ai repris. Mes avocats ont engagé une procédure pour que je devienne sa tutrice légale jusqu'à ce qu'il récupère. Je prends soin de lui nuit et jour – aucune infirmière ne voudrait rester, et les médecins n'entrevoient aucun espoir. » [sanglots] « Mais je suis certaine qu'il va aller mieux. J'ai vu des signes d'amélioration pendant tout ce temps. J'en suis sûre et certaine. J'en suis sûre et certaine.

« Je vous ai appelé parce que, tôt ce matin, Nelson s'est mis à gémir et que je l'ai entendu parler dans son sommeil – cela ne prouve-t-il pas que les médecins ont tort ? Il peut encore parler, au moins dans son sommeil, je sais donc qu'il peut récupérer. » [sanglots]

« Quoi qu'il en soit, je suis allée voir et je l'ai entendu râler votre nom. Un opérateur a alors trouvé votre numéro pour moi.

« Voudriez-vous nous rendre visite ? Si Nelson vous voit et vous entend, il pourrait peut-être se réveiller de son coma. Venez vite, s'il vous plaît. »



Penny Tilstrom

FOR	45
CON	45
TAI	45
DEX	60
APP	75
INT	65
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 09
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 45

Compétences :

Arts et métiers (chant)	55 %
Crédit	85 %
Conduite	55 %
Équitation	75 %
Langue maternelle (anglais)	75 %
Langues (français)	45 %
Nager	45 %
Naturalisme	45 %
Persuasion	55 %

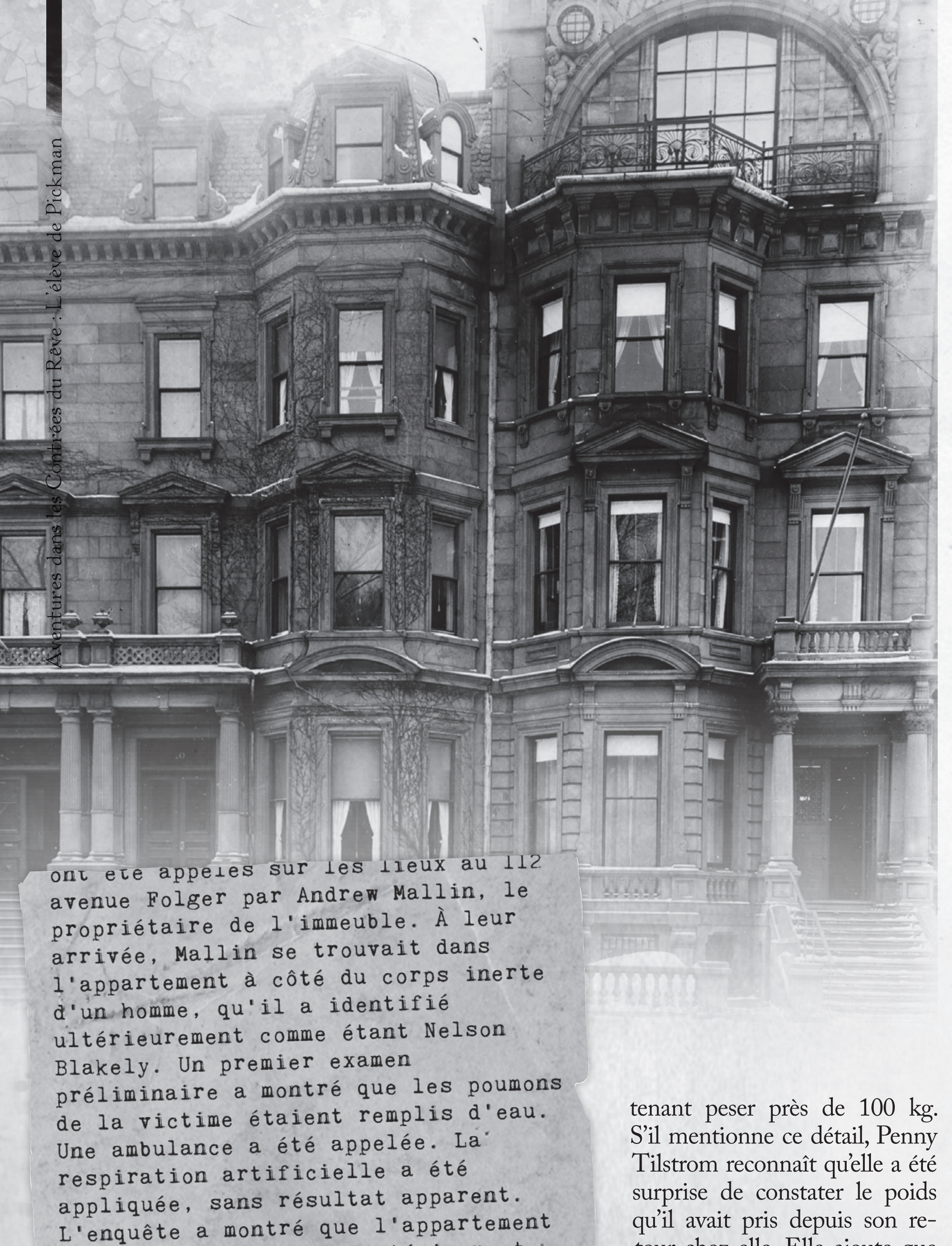
LA MAISON DE PENNY TILSTROM

Si les investigateurs n'ont pas encore reconnu en Penny Tilstrom une jeune mondaine fortunée vivant dans un quartier chic de la ville, la vue de sa maison devrait les édifier.

Les investigateurs sont accueillis à la porte par Penny elle-même, qui est très gaie et très heureuse de recevoir ses visiteurs. Elle porte un peignoir coûteux et quelques bijoux. Comme les investigateurs vont le découvrir, Penny ne quitte plus sa maison pour quelque raison que ce soit, expliquant qu'elle doit être tout le temps présente au cas où Nelson aurait besoin d'elle. Lors des visites suivantes, Penny portera exactement la même tenue, et ce, jour après jour.

Penny Tilstrom est plus que disposée à répondre aux questions que veulent lui poser les investigateurs, une fois qu'elle est convaincue qu'ils souhaitent vraiment aider son fiancé. Elle espère que Nelson se réveillera si l'investigateur qu'il a autrefois connu monte lui parler. Elle est suffisamment préoccupée par cette éventualité pour la solliciter dès le début de la conversation.

À l'étage, dans une chambre jouxtant celle de Penny, la forme immobile de Nelson Blakely repose sur un lit à baldaquin fermé par des rideaux. Penny conduit les investigateurs (et tous ceux qui décident de venir à l'étage) à



ont été appelés sur les lieux au 112 avenue Folger par Andrew Mallin, le propriétaire de l'immeuble. À leur arrivée, Mallin se trouvait dans l'appartement à côté du corps inerte d'un homme, qu'il a identifié ultérieurement comme étant Nelson Blakely. Un premier examen préliminaire a montré que les poumons de la victime étaient remplis d'eau. Une ambulance a été appelée. La respiration artificielle a été appliquée, sans résultat apparent. L'enquête a montré que l'appartement était verrouillé de l'intérieur et qu'il n'y avait aucun signe d'effraction. Les vêtements de la victime étaient trempés d'eau, de même que le canapé sur lequel il reposait. Cette eau était salée. Sa source n'a pas pu être déterminée.

Aide de jeu n°2 - Rapport de police : Nelson Blakely

côté du lit et, sans autre forme de procès, tire les rideaux. Face au spectacle qu'ils ont devant eux, les investigateurs doivent effectuer chacun un test de Santé mentale (perte 0/1 point).
Habillé dans un coûteux pyjama de soie bleu, Blakely a le visage bouffi et noirci. Ses lèvres sont gonflées et noires, et sa langue sort de sa bouche. Ses yeux sont fermés, et les draps bougent lentement au rythme de sa respiration laborieuse. Ses mains ont viré au violet foncé, les ongles sont complètement noirs. L'investigateur qui connaissait Blakely auparavant remarque combien cet homme autrefois mince est devenu gros depuis la dernière fois qu'il l'a vu. Il semble maintenant peser près de 100 kg. S'il mentionne ce détail, Penny Tilstrom reconnaît qu'elle a été surprise de constater le poids qu'il avait pris depuis son retour chez elle. Elle ajoute que le médecin l'a avertie que les blessures de Nelson pouvaient le faire un peu gonfler.

Si, pour une raison ou une autre, un investigateur essaye d'ouvrir les yeux hermétiquement clos du malade, il découvre avec horreur que les paupières se sont soudées, ce qui exige un nouveau test de Santé mentale (perte 0/1 point). Bien sûr, Blakely ne manifeste aucune réaction vis-à-vis de tout ce que les investigateurs peuvent faire, au grand dam de Penny.
Penny Tilstrom ne montre de son côté aucune répulsion face à l'apparence de Blakely. Certes, elle a peut-être l'habitude, mais elle aurait dû néanmoins prévenir les investigateurs avant de tirer les rideaux.
Si les investigateurs interrogent Penny sur l'ancien état mental ou émotionnel de Blakely, elle leur répond qu'il était prompt à perdre son sang-froid, mais elle leur rappelle en même temps que les artistes sont toujours sensibles et leur assure que Nelson n'a jamais été violent ni menaçant. Elle ajoute que, le temps passant, il est devenu de plus en plus obsédé par l'idée de localiser et de récupérer les quatre tableaux qu'il avait vendus avant leur rencontre. Elle n'a jamais vu ces peintures, mais Nelson lui a affirmé qu'elles étaient de loin supérieures à ses autres œuvres. Nelson lui a dit que ce n'est que récemment qu'il a réalisé à quel point ces peintures étaient importantes, et qu'il souhaitait maintenant compléter la série avec une immense toile finale, pour la présenter comme pièce maîtresse des quatre autres.
Penny peut fournir aux investigateurs le nom et l'adresse de l'hôpital qui a accueilli Blakely. Là, ils peuvent rencontrer le médecin qui a soigné l'artiste lorsqu'il a été admis aux urgences. Elle peut également leur donner le nom de l'inspecteur Anthony Ehrling, qui était en charge de l'enquête sur l'accident de Blakely. Elle a aussi l'adresse de la mansarde où l'artiste vivait au moment de l'accident, et peut en fournir une clé aux investigateurs. Elle explique qu'elle en a payé d'avance le loyer pour les trois prochains mois.
Penny Tilstrom ne le proposera pas d'elle-même, mais si les investigateurs lui demandent une rémunération, elle leur allouera jusqu'à 35 $ par jour chacun sans ergoter. En revanche, s'ils se montrent plus gourmands, elle négociera (test de Persuasion).

L'HÔTEL DE POLICE

Au commissariat, les investigateurs découvrent que l'inspecteur Ehrling est parti en vacances pour deux semaines à l'extérieur de la ville. Si un personnage réussit un test de Droit ou de Persuasion, il est autorisé à faire une copie du rapport d'enquête. Voir **l'Aide de jeu n° 2.**

L'HÔPITAL

En arrivant aux urgences (où les dossiers appropriés sont conservés), les investigateurs rencontrent le médecin qui a effectué le bilan de santé final sur Nelson Blakely avant que l'hôpital ne le laisse aux soins de Penny Tilstrom. Le docteur Abraham Forrest est un homme franc et ouvert. Il dit aux investigateurs avoir examiné Blakely à son arrivée à l'hôpital vers les 11 heures du matin. Blakely ne respirait pas et les examens ont montré que ses poumons étaient remplis d'un liquide clair, appa-

remment de l'eau salée. Le liquide a été aspiré et la respiration artificielle appliquée. Forrest, qui n'avait pas encore lu le rapport de police, pensait qu'il avait affaire à quelqu'un qui venait d'être repêché dans le port. Le pouls de l'homme a alors repris de la force, et il a commencé à respirer de nouveau, mais le médecin avait peur que le cerveau, ayant été privé d'oxygène pendant un certain temps, ait subi des dommages irréversibles. Blakely, toujours inconscient, a été confié deux jours plus tard aux bons soins de Miss Tilstrom. Le pronostic du médecin est pessimiste. Il estime que Blakely n'a aucune chance de récupérer et a tenté (sans succès) d'expliquer cela à Miss Tilstrom.

LE STUDIO DE BLAKELY

Le studio de la victime se trouve au dernier étage d'un immeuble qui en compte cinq, dans un quartier miteux de la ville. Après avoir gravi péniblement l'escalier sale et étroit, les investigateurs empruntent un court couloir jusqu'à une porte fermée à clef. Elle donne sur une grande pièce unique, meublée d'un seul canapé et d'une chaise en bois. Des rouleaux de toile, des châssis, des peintures, des pinceaux, et autres fournitures d'artiste-peintre traînent. Au centre de la pièce se dresse une grande toile, recouverte d'une bâche, posée sur un chevalet.

S'il fait jour, la lucarne au-dessus éclaire la pièce de manière tout à fait adéquate.

Blakely a été retrouvé sur le canapé usé et taché. Si un investigateur en inspecte les tissus, il détecte les traces d'un dépôt blanc formant une croûte sur les coussins. Un test de Sciences (chimie) permet d'apprendre que ces dépôts sont du sel de mer (causés par l'eau qui est sortie des poumons de Blakely et de son évaporation). Si un investigateur réussit un test de Trouver Objet Caché en examinant les coussins, il déniche un petit bout de feuille verte séchée. Un test de Sciences (botanique) permet de l'identifier comme étant un morceau d'algue. Si un investigateur regarde sous le canapé, il trouve une réplique de 2 cm de hauteur d'un ânkh égyptien, lui aussi avec des morceaux d'algues séchés collés dessus.

Parmi les caisses posées à terre se trouvent les documents financiers de Blakely – une liasse de papiers réunis en tous sens dans une grande enveloppe en papier kraft. Il faut deux heures pour trier ce désordre, qui remonte à plusieurs années. Un test de Comptabilité réussi permet cependant de classer tout cela correctement en quelques minutes. La plupart de ces documents sont sans intérêt, mais quatre reçus se rapportent à la vente des paysages oniriques de Blakely. Ceux-ci sont clairement identifiés (voir **Aide de jeu n° 3**).

Dans une autre boîte, les investigateurs trouvent la correspondance personnelle de Blakely. Certains passages de l'une de ces lettres, écrite par un sculpteur local, Roger Baldridge, présentent un intérêt particulier (voir **Aide de jeu n° 4**). Vous en apprendrez davantage sur Baldridge plus tard dans cette aventure. Au fond de la boîte se trouve une enveloppe brune contenant une lettre jaunie et une petite photo de Pickman, le maître de Blakely (voir **Aide de jeu n° 5-6**).

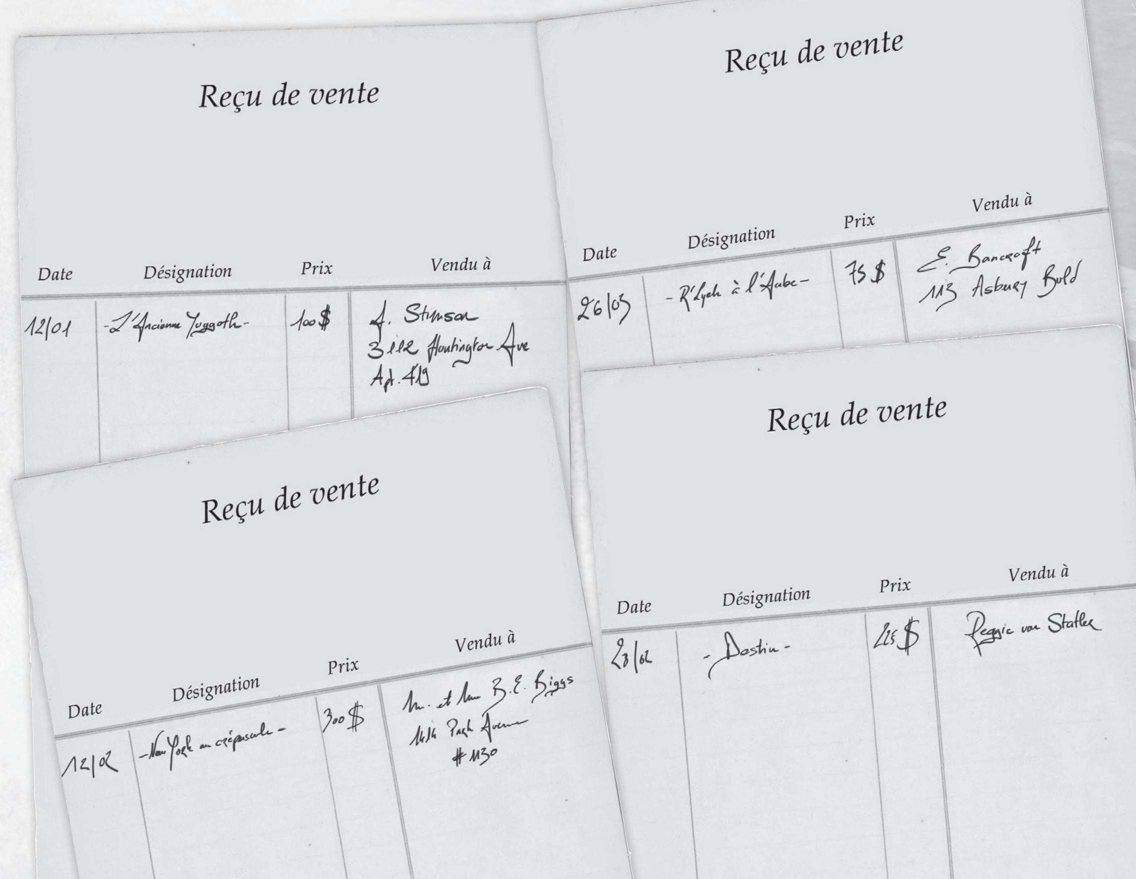
Les investigateurs peuvent vouloir prendre connaissance de la toile. Qu'ils retirent simplement le tissu qui la recouvre ou tentent de jeter un coup d'œil derrière lui, il leur faut alors effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D2 points). La peinture elle-même est loin d'être achevée. L'arrière-plan surréaliste a été peint en premier. La scène montre un lac complètement immobile, entouré de ruines de temples antiques, avec des colonnes brisées et des statues étrangement décapitées. Le lac désolé capte sinistrement l'attention du spectateur. Un test de Savoir ès Rêves réussi révèle que ce lieu se trouve quelque part dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve. Des falaises sont visibles à l'arrière-plan.

ROGER BALDRIDGE, SCULPTEUR

Roger Baldridge est un sculpteur local et l'auteur d'une lettre que les investigateurs peuvent découvrir dans la correspondance de Blakely, discutant des rêves et d'autres sujets.

Baldridge consent à une entrevue si on le lui demande. Les investigateurs trouvent un homme arrogant et dédaigneux des efforts artistiques de Blakely. Il fournit peu d'informations à son sujet, mais rappelle que la dernière fois qu'il a parlé avec lui, le peintre avait prétendu s'être entretenu

Aide de jeu n° 3 - Reçus de vente



Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
12/01	- L'Ancienne Yuggoth -	100 $	A. Stimson 3112 Huntington Ave Apt. 419

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
26/05	- R'lyeh à l'Aube -	75 $	E. Bancroft 113 Asbury Blvd

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
12/02	- New York au crépuscule -	300 $	M. et Mme B.E. Biggs 1414 Park Avenue #1130

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
28/02	- Destin -	225 $	Reggie von Statler

Et c'est ainsi que, pour des raisons de santé, j'ai décidé de me retirer, si j'ose dire, et de m'éloigner de la région de Boston, probablement pour toujours. Vous savez comment vous rendre là où je serai. Venez souvent me rendre visite, mais n'oubliez pas de porter le signe d'Aegyptus lorsque vous viendrez. Je vous joins une photographie de moi (et de mon ami Eliot), prise il y a déjà un certain temps, lorsque ma santé était meilleure.

Aide de jeu n°5 - La lettre de Pickman

Aide de jeu n°4 - La lettre de Baldridge

Cher Nelson,

Je n'arrive pas à croire que vous preniez ces choses sur les rêves tellement au sérieux. Bien sûr, je suis certain que nous avons tous à un moment ou à un autre exploité une image issue de nos rêves en tant qu'inspiration ; et en effet, l'idée de ma dernière série de statues m'a été soufflée par un rêve que j'ai fait. Mais compter uniquement sur cela pour trouver l'inspiration, je ne peux pas croire que vous ne plaisantiez pas un peu ; je ne peux en tout cas recommander ce procédé à tout artiste sérieux. Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de Pickman ? Vous en parlez comme si vous aviez discuté avec lui hier. Tout de même, l'homme a disparu de la circulation il y a des années, probablement un suicide, c'est en tout cas mon avis.
Quant à la capacité des rêves à prédire l'avenir, parbleu ! Êtes-vous totalement ignare ? N'avez-vous pas lu attentivement Freud ? Ou peut-être n'avez-vous même pas entendu ce nom, niché dans ce sale petit trou où vous êtes, mais peu importe. C'est pour les sorciers guérisseurs et les barbares primitifs, un âge et une culture heureusement loin derrière nous.

Scientifiquement vôtre,
Roger Baldridge

avec l'esprit de Richard Upton Pickman, un artiste disparu depuis longtemps et présumé mort. « Je pense que Blakely est parti le rejoindre, non ? dit le sculpteur en riant. Ils étaient tous les deux aussi timbrés ».
« En parlant de timbrés, poursuit-il, en se dirigeant vers une statue recouverte d'un grand tissu. Que pensez-vous de cela ? » Et il retire le tissu, révélant la statue grandeur nature habilement réalisée d'un homme, sculptée dans la tradition grecque, mais décapité.
« J'appelle cela ma "Période sans tête", dit Baldridge d'un ton cynique. Les gens riches s'en délectent à 2000 $ la plaisanterie. Alors, maintenant, qui peut dire qui est le plus timbré, hein ? » Et il se met une nouvelle fois à rire.
Baldridge continue ses piètres tentatives d'humour blasé jusqu'à ce que les investigateurs se rendent compte qu'il n'y a plus rien à obtenir ici. Le sculpteur possède la dernière lettre que lui avait écrite Blakely, mais n'en parlera pas aux investigateurs, sauf s'ils le poussent à le faire. Voir **Aide de jeu n° 7.**
Peu de temps après que les investigateurs ont contacté Baldridge et les occultistes, Jerry vient jusqu'ici et assassine le sculpteur. Les détails du meurtre sont relatés dans un article paru dans un journal du matin (voir **Aide de jeu n° 8**). Si les investigateurs suivent cette piste jusqu'au poste de police, on leur présente la seule pièce à conviction découverte sur les lieux du crime : une boucle d'oreille en forme d'un petit ânkh. Si les investigateurs n'ont pas obtenu la lettre de Nelson Blakely, elle peut maintenant venir à leur attention par le biais de la police, ou ils peuvent tomber dessus en enquêtant sur la scène de crime.

SUR LA PISTE DES PEINTURES

Les reçus ne sont pas numérotés, ni ne mentionnent l'année de vente des peintures. Seuls les adresses et les noms des acheteurs sont indiqués. L'ordre dans lequel les tableaux sont examinés par les joueurs est sans importance ; il n'y a aucune raison particulière de rechercher l'un plus que l'autre.
Un effet courant produit par les quatre tableaux est l'étrange sentiment de répulsion ressenti lors de la première vision de chaque paysage onirique. Cha-

cune exige d'effectuer un test de *Santé mentale* (perte 0/1 point). En outre, les investigateurs apprendront que chaque peinture peut conduire à une partie différente du monde des rêves, des sombres Contrées du Rêve de Yuggoth jusqu'aux terriers familiers près de la plaine des goules.
Si les investigateurs ne pensent pas à rechercher les tableaux, Penny Tilstrom le leur suggère, dans l'espoir que le fait d'avoir les peintures guérira Nelson.

L'Ancienne Yuggoth

Vendu à : A. Stimson
3112 Huntington Ave., n° 419

Un investigateur lisant ce nom et réussissant un test d'Occultisme présume qu'il s'agit probablement d'Adrian Stimson, un étudiant en sciences occultes qui écrit parfois des articles dans des magazines. Il a localement une bonne réputation et n'est pas associé à des individus plus excentriques. Il considère ses études comme une science, non pas comme quelque chose d'arcanique.
Si les investigateurs vérifient l'adresse figurant sur le reçu, ils découvrent qu'elle correspond à un immeuble d'appartements à loyer modéré situé dans un quartier fréquenté par la classe moyenne-inférieure. Les investigateurs sont d'ailleurs agréablement surpris de trouver un ascenseur dans le petit hall, qui leur évite de grimper l'escalier jusqu'au troisième étage (mais au prix d'un pourboire au liftier). Lorsque l'on frappe à la porte d'Adrian Stimson, une voix claire s'écrie de l'autre côté : « Qui est là ? » N'importe quelle réponse ou presque satisfait visiblement la personne, puisque la porte s'ouvre, sur un homme grand et mince, au teint pâle et habillé tout en noir. Si les investigateurs mentionnent l'accident de Blakely, il les invite à entrer pour en discuter, et, après s'être installés sur le canapé et les chaises de ce petit appartement de trois pièces, les investigateurs peuvent parcourir des yeux l'endroit tandis que Stimson s'affaire dans la cuisine pour préparer du thé ou du café.
L'appartement est très encombré. Des livres sont alignés sur la plupart des murs, et une extrémité de la pièce est entièrement consacrée à un grand bureau en bois. Le dessus du bureau est saturé de livres ouverts et de papiers en vrac, en compagnie d'une machine à écrire cabossée. Tel un cliché, sur un coin du bureau repose un crâne hu-



Aide de jeu n°6 - Photographie de Pickman (à droite)

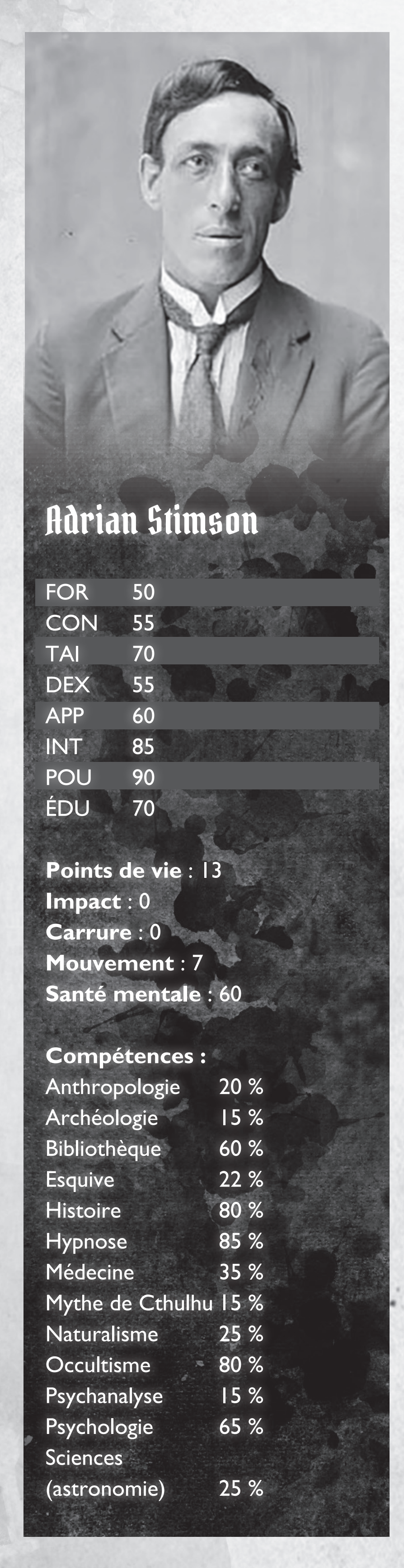
Et Pickman m'a expliqué comment le rejoindre. J'ai eu en ma possession autrefois une peinture que je pourrais utiliser pour lui rendre visite, mais je l'ai vendue contre une somme d'argent. Comme je serais heureux aujourd'hui de pouvoir récupérer ce tableau.

Aide de jeu n°7 - La lettre de Blakely à Baldridge

Aide de jeu n°8 - Un artiste local assassiné

UN ARTISTE LOCAL ASSASSINÉ

BOSTON — Le sculpteur Roger Baldridge a été retrouvé aujourd'hui décapité dans son atelier. Les policiers n'ont actuellement aucun suspect pour ce meurtre macabre.
La police a été appelée au 1662 Whitehead Avenue quand un client, sans réponse de Baldridge, a jeté un coup d'œil par une fenêtre et aperçu la silhouette prostrée de l'artiste.
Gisant sur le sol dans une mare de sang, le cadavre décapité portait de multiples blessures. Une fouille du bâtiment n'a pas révélé d'autre indice qu'une fenêtre déverrouillée. Les agents sont restés dans un premier temps incertains quant à l'identité de la victime. Mais quand une bâche a été retirée sur ce qui semblait être une statue à laquelle Baldridge travaillait, on a alors découvert la tête coupée ensanglantée du sculpteur, soigneusement placée au sommet de la statue de pierre nue qui était pour sa part dépourvue de tête.
Le tueur est suspecté d'un autre meurtre brutal perpétré il y a plusieurs mois, ainsi que de plusieurs autres crimes violents. Il s'agirait d'un homme autour de la trentaine particulièrement puissant. Il est considéré comme extrêmement dangereux.
Les personnes susceptibles d'avoir des informations sur ce crime doivent immédiatement se mettre en relation avec la police.



Adrian Stimson

FOR	50
CON	55
TAI	70
DEX	55
APP	60
INT	85
POU	90
ÉDU	70

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 60

Compétences :

Anthropologie	20 %
Archéologie	15 %
Bibliothèque	60 %
Esquive	22 %
Histoire	80 %
Hypnose	85 %
Médecine	35 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Naturalisme	25 %
Occultisme	80 %
Psychanalyse	15 %
Psychologie	65 %
Sciences (astronomie)	25 %

main servant de bougeoir, alors qu'un hibou empaillé poussiéreux est perché au-dessus sur une branche. Mais on peut voir encore d'autres curiosités : un lézard séché se trouve sur une étagère de livres ; un petit serpent est lové sur lui-même dans un bocal de formol ; et il y a de nombreuses petites sculptures et autres objets étranges. Les livres sur les étagères se composent essentiellement d'ouvrages historiques et occultes, accompagnés d'une vaste collection de romans russes en traduction anglaise.

Sur un mur est accrochée la peinture d'un étrange paysage désertique, dont le sol est parsemé de cristaux hérissés. Sur l'horizon lointain, on peut voir les flèches d'un temple non terrestre et bizarre. Il n'y a pas de titre sur le cadre, mais la signature indique N. Blakely. Stimson revient bientôt s'asseoir avec ses invités.

Stimson fait plus de 1,80 m haut et il est assez maigre. Son habitude de se vêtir en noir accentue l'effet qu'il produit chez ceux qu'il rencontre. Ses cheveux assez longs sont noirs eux aussi, et ses yeux sombres semblent scintiller d'une intensité surnaturelle. Il rit rarement, mais lorsque c'est le cas, cela se produit généralement à un moment où personne d'autre ne le fait.

Adrian Stimson a rencontré Nelson Blakely dans un café il y a deux ans. Les deux hommes ont vite constaté qu'ils partageaient un intérêt commun pour le paranormal, et se sont revus plusieurs fois pour discuter. Lors de l'une de ces rencontres, Blakely mentionna à Stimson son expérience malheureuse avec l'Université de Harvard en ce qui concerne l'accès au *Livre d'Eibon*. Stimson a répondu à Blakely qu'il possédait une œuvre dépourvue de titre, mais qui semblait très similaire à celle qu'il lui décrivait. Stimson prêta son exemplaire à Blakely qui, sous l'inspiration de l'ouvrage, créa les quatre peintures que recherchent actuellement les investigateurs. Stimson ajoute que Blakely n'a jamais rapporté le volume, mais cela est faux – Stimson a maintenant peur du livre et ne souhaite pas le prêter sans discernement. L'ouvrage se trouve dans la table de chevet située à proximité de son lit.

Stimson explique que les temps ont été difficiles financièrement pour Blakely et qu'il fut contraint de vendre les peintures, bien qu'il détestât l'idée de s'en séparer. Stimson en a acheté une, la dernière de la série, mais pas la dernière vendue, et elle se trouve maintenant accrochée au mur. Le titre de l'œuvre est *L'Ancienne Yuggoth*. Il ajoute qu'il n'a vu Blakely qu'une ou deux fois au cours des six derniers mois, et qu'à chaque fois il semblait nerveux et surmené. Blakely avait perdu beaucoup de poids et parlait sans cesse de racheter les quatre paysages oniriques. Stimson lui a assuré qu'il serait prêt à lui revendre le tableau dès qu'il le voudrait, mais a conseillé à Blakely de prendre des vacances et d'oublier les peintures un certain temps.

Si les investigateurs pensent à montrer à Stimson les autres reçus, il reconnaît celui portant le nom d'E. Bancroft, et explique qu'il s'agit d'Evelyn Bancroft, une autre occultiste, qui vit à l'autre bout de la ville. Stimson met en garde les investigateurs au sujet de cette femme, qui est entourée d'une bande de disciples. Il ajoute qu'ils sont « dérangés » et affirme qu'ils pourraient même être dangereux.

Stimson est légèrement paranoïaque. Si les investigateurs veulent qu'il se confie davantage, il leur faut réussir un test de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme qui lui donnera l'assurance qu'il est entre amis bien informés. Il peut alors ajouter des informations, à la discrétion du Gardien.

Stimson est convaincu que quelque chose de mystérieux issu d'un autre monde est arrivé à l'artiste. Mais il a beau être versé dans les questions occultes, il n'a qu'une connaissance superficielle du Mythe de Cthulhu, acquise principalement à travers l'exemplaire sans titre du *Livre d'Eibon* qu'il possède. Il craint cependant que ce volume ne soit lié à la tragédie qui a frappé Nelson Blakely et, bien qu'il ait d'abord prétendu que Blakely n'avait jamais ramené le livre, il peut maintenant admettre l'avoir par-devers lui. Stimson a également fait une découverte au sujet de la peinture *L'Ancienne Yuggoth.* En utilisant des techniques d'auto-hypnose pour essayer d'accomplir un voyage astral, il a une fois réussi à entrer dans la scène peinte qui est sur son mur et s'est promené dans le désert non terrestre représenté. Il avait tout d'abord pensé entrer dans l'étrange bâtiment dont il voyait les flèches au loin, mais sa peur grandit bientôt et il s'enfuit pour revenir dans notre monde. Il n'a jamais retenté cet exploit. Si un rêveur expérimenté devait dormir dans la même chambre avec cette peinture (ou l'une des trois autres), il découvrira qu'il peut en effet entrer dans la scène représentée. Stimson émet l'hypothèse selon laquelle les autres paysages oniriques peuvent être utilisés de manière similaire, mais met en garde les investigateurs sur le fait que cela pourrait s'avérer extrêmement dangereux.

Stimson peut rejoindre les investigateurs et se rendre avec eux dans les Contrées du Rêve si cela sied au Gardien. Stimson n'a jamais visité cet univers, à l'exception de son seul et unique voyage à l'intérieur de la peinture, mais il apprend vite. Dans tous les cas, il refuse de pénétrer à nouveau dans *L'Ancienne Yuggoth,* mais il peut vouloir tenter l'expérience avec l'une des autres peintures.

Les investigateurs pourraient essayer de demander à Stimson d'hypnotiser

la chose qu'est devenu Blakely sur le lit, permettant à ce dernier de parler brièvement des Contrées du Rêve. Les indices obtenus de cette manière seront déterminés par le Gardien, mais dans ce cas de figure, les investigateurs ne peuvent pas poser des questions, et doivent écouter ce que dit Blakely. S'ils manquent de perspicacité pour rechercher la goule qui fut autrefois Pickman, l'esprit torturé de Blakely peut leur parler de cette possibilité.

Le Livre d'Eibon

Cette version a été traduite par un Anglais anonyme au XIXe siècle. Un test de Langues (anglais) est nécessaire pour lire l'ouvrage avec profit. Une lecture superficielle permet de découvrir certains passages d'un intérêt particulier pour les investigateurs (voir **Aide de jeu n° 9**). L'exemplaire que possède Stimson est en piteux état : des pages manquent au début et à la fin du livre, tout comme les notes de première importance concernant le sort de *Bannissement onirique*. Les deux autres exemplaires disponibles dans ce scénario, l'un conservé à la bibliothèque de Harvard, l'autre appartenant à un certain Dr Zeus (décrit plus loin) sont en meilleur état, et contiennent ce sort.

Le paysage onirique représentant *L'Ancienne Yuggoth*

Les spectateurs sont d'abord frappés par la tristesse émanant de cette scène, qui dépeint un vaste désert aux couleurs non naturelles. Des pointes irrégulières de cristal ressortent du sable de corail selon des angles aléatoires. La lumière fournie par un soleil de la taille d'une tête d'épingle niché dans un ciel violet-noir danse sur les surfaces étrangement inclinées des cristaux. Le paysage aride n'est rompu que par la minuscule silhouette à distance d'un temple bizarre aux flèches singulières.

Stimson n'a jamais entendu parler de Yuggoth et ne sait pas ce que ce nom signifie. Blakely lui a dit un jour que la peinture était censée représenter un monde lointain en des temps très reculés.

Un rêveur expérimenté peut pénétrer dans les Contrées du Rêve à travers cette peinture s'il le souhaite, simplement en dormant dans la même pièce et en voulant qu'il en soit ainsi. Ceux qui ne sont jamais entrés dans les Contrées du Rêve doivent d'abord être hypnotisés par Stimson, prendre des drogues appropriées, ou subir d'autres traitements similaires. Les personnages qui entrent dans cette peinture se retrouvent dans les Contrées du Rêve de Yuggoth, dans le désert aride, peut-être surpris de découvrir le froid mordant qui y règne. Ils mourraient sûrement d'y être exposés, si ce n'était pas un rêve. Près d'eux se trouve une ouverture rectangulaire à travers laquelle ils peuvent apercevoir vaguement le monde réel. Il s'agit du point d'accès à la peinture, et c'est par là que les rêveurs devront repartir. Il y a peu de choses en ce lieu, mis à part le temple lointain en arrière-plan, à au moins plusieurs heures de marche.

En s'approchant du temple, les investigateurs peuvent constater qu'il est constitué d'une structure centrale faisant quelque 25 m de haut, de forme octogonale, et surmontée d'une grande coupole de cristal étincelant. Cette structure centrale est entourée de quatre tours élancées, dépourvues de fenêtres, et s'achevant en des versions réduites de la coupole de cristal. Des tuyaux transparents, de 30 cm de diamètre, relient les différentes tours au bâtiment central et les unes aux autres, tandis que des fluides épais de diverses couleurs ternes et consistances sont constamment aspirés à travers avec des pulsations rythmiques. Un escalier délicat s'enroule tout autour du bâtiment central, pour se terminer sur un balcon délimitant le bord de la coupole de cristal. En haut de l'escalier se trouve une étroite ouverture angulaire, le seul accès menant à l'intérieur que les investigateurs pourront découvrir.

Si les investigateurs montent les marches et pénètrent dans le dôme, ils se retrouvent sur une galerie faisant le tour du sommet de l'édifice. S'ils s'approchent du balcon et regardent en bas, ils voient quatre redoutables mi-go, les fungi de Yuggoth, rassemblés autour d'un grand globe transparent faisant près de 4 m de diamètre et monté sur un podium noir et brillant au centre de cet espace. Le globe est à moitié rempli de liquides colorés opaques, pompés dans des dizaines de tubes flexibles courant entre lui et le sol. Divers tubes se courbent parfois alors que le liquide se déverse dans le mélange circulant dans le globe.

Aide de jeu n°9 - Le Livre d'Eibon, extraits

Et il a été dit qu'un autre domaine situé au-delà du monde ordinaire attend ceux qui oseront y pénétrer. Beaucoup ont essayé des drogues et des herbes, tandis que d'autres m'ont recommandé d'utiliser le mesmérisme pour voyager vers ces mondes étranges et lointains. En leur sein, on peut apprendre beaucoup de choses, et de premiere main... d'autres ont parlé de Rhydagand, le grand artiste, qui avait uniquement besoin de peindre une toile représentant l'endroit où il aspirait à voyager, puis en s'endormant pres de ce tableau, y était transporté comme par magie... ceux qui voyageront là, dans les parties les plus obscures de ce monde étrange, feraient bien de se protéger contre les odieux habitants canins de ce royaume impie. Cette protection est partiellement assurée par ce signe de l'antique Aegyptus dont parle l'érudit, l'ânkh, qui est révéré comme toute autre chose par les bêtes qui vivent dans les terriers pestiférés parsemant ce pays... cet homme étrange, voyageur dans des royaumes étrangers, m'a raconté l'histoire de Ghadamon, comment cette chose avait été engendrée de la chair de cerveaux humains et sécrétée sous un grand lac dans un terrifiant monde de ténebres où elle se trouverait pour les âges éternels, se nourrissant, croissant, et attendant. Cet homme prétendait que Ghadamon allait venir, et venir vite. Je le crus fou, mais peu de temps apres, il fut assassiné par Celui qui vient d'Orient...

Chaque fois que cela se produit, la couleur et la texture du mélange se modifient. À côté des fungi, sur une table de pierre, repose un cylindre de métal brillant, dressé avec son sommet dévissé, tandis que les fils qui le relient à une petite machine se balancent maintenant inutilement.
Sur l'un des côtés de la salle, entouré de quatre grands cristaux verts faiblement lumineux posés sur le sol se dresse un sombre rejeton de Shub-Niggurath. La créature est immobile, ses tentacules presque tout droit sortis du tronc répugnant, comme s'ils avaient été victimes d'un choc puissant. La créature palpite sous le rayonnement des cristaux verts.
Être témoin de cette scène exige d'effectuer deux tests de Santé mentale : un pour le sombre rejeton (perte 1D3/1D20 points) et un pour les fungi (perte 0/1D6 points). Si un personnage devient fou, ne serait-ce que brièvement, il pousse un cri d'horreur et s'enfuit immédiatement du bâtiment, alertant les fungi rassemblés en dessous. Ils grimpent alors vers une porte et tous les investigateurs restants peuvent entendre les champignons-crustacés fourrager bruyamment de leurs pinces dans un escalier intérieur en s'efforçant d'atteindre les intrus. Le sombre rejeton reste pour sa part immobile dans son champ luminescent.
Fuir vers le portail prend un certain temps, et les fungi, qui peuvent voler, dépassent rapidement les humains plus lents. Les créatures n'ont pas d'autres armes que leurs armes naturelles. Elles attaquent les investigateurs jusqu'à ce qu'un ou plusieurs d'entre eux soient tués. À ce moment, elles s'envolent vers le temple, permettant ainsi aux investigateurs de s'échapper. Si les personnages ne font en revanche aucun bruit, ils peuvent passer inaperçus et regarder en toute sécurité depuis le balcon.
Au bout d'une minute ou deux, les quatre fungi, qui jusqu'à présent contemplaient le globe attentivement, retirent de sous la table une vasque de 3 m de diamètre peu profonde et un appareil avec une lame dangereuse faisant saillie d'un bord. Les deux objets sont réalisés dans un métal jaune recouvert de motifs gravés. La lame de l'appareil, cependant, semble constituée de la même substance que les cristaux verts à l'étrange lueur qui entourent et retiennent prisonnier le sombre rejeton.
Trois fungi font glisser la vasque, tandis que le dernier se saisit de l'appareil et que tous s'approchent du sombre rejeton toujours rigide et immobile. Lorsqu'un mi-go entre dans la lueur, on voit cependant le sombre rejeton frissonner. Après un instant d'hésitation, le mi-go plonge profondément la lame dans le tronc du sombre rejeton et le taillade de haut en bas. Un liquide épais, d'un jaune maladif, avec de petits morceaux dedans, se déverse de la plaie, et d'autres fungi le récupèrent dans la vasque. Le sombre rejeton devient plus flasque et sa couleur tend vers le grisâtre au fur et à mesure que le liquide collant s'égoutte de la plaie pour tomber lentement dans la vasque avec un son lourd et grotesque. Assister à ce spectacle exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).
Au moment où le sombre rejeton meurt, le liquide cesse de couler. À cet instant, les fungi ayant la vasque la transportent rapidement vers le globe et, sans ménagement, en vident tout le contenu dans le liquide tourbillonnant. En quelques secondes, le mélange devient totalement transparent, révélant ainsi que, à l'exception du liquide, le globe est vide. À présent, l'un des mi-go plonge un appendice dans le cylindre métallique et en extrait ce qui semble être un cerveau humain encore vivant et palpitant (test de Santé mentale, perte 0/1 points). Il le place dans le globe. Le liquide ayant certainement une gravité élevée, le cerveau flotte à environ 60 cm en dessous de la surface. Les fungi prennent alors, sous la table, une pierre de la taille d'un œuf et la placent également dans le globe, à environ 1 m du cerveau. Les fungi commencent alors à se balancer et leurs têtes incandescentes changent de couleur avec rapidité. Au bout d'un moment, la pierre commence une lente rotation, pour tourner de plus en plus vite, jusqu'à ce qu'elle commence à changer de forme et de couleur. La rotation cesse alors et les personnages peuvent maintenant voir une forme vivante et mouvante, même si, à cette distance, ils ne peuvent pas réellement distinguer à quoi ressemble la petite créature.
Ils peuvent, cependant, voir la chose nager faiblement à travers le liquide vers le cerveau, dont elle s'empare avec une férocité surprenante. La petite forme commence à creuser dans le cerveau, tandis que le fluide rougit du sang maintenant répandu au sein de sa masse. La scène continue ainsi pendant environ une demi-heure, les fungi poursuivant leur « danse » sans jamais s'arrêter. Si les joueurs patientent encore, ils voient les tuyaux courant vers le globe commencer à frémir et à se plier, et le fluide à l'intérieur tourbillonner et s'éclaircir. À ce stade, les fungi arrêtent de se balancer et se rassemblent, serrés, autour du globe pour observer leur œuvre. Alors que le fluide devient encore plus transparent, les investigateurs voient une chose de grande taille flotter à l'intérieur du globe, de couleur brun rouille et striée de bleu putride. Elle se déplace à travers le fluide en faisant lentement onduler son corps, et parfois fait jaillir de longs pseudopodes filandreux qui adhèrent aux parois du globe, lui permettant de se tirer plus loin.
Si les personnages n'ont pas encore été découverts, ils entendent tout à coup un cliquetis sonore, puis le nom de « Ghadamon » est chuchoté dans leurs oreilles, alors qu'ils se réveillent soudain dans leurs chaises avec Adrian Stimson, la mine inquiète, claquant frénétiquement ses doigts devant leurs yeux.
Un test de Mythe de Cthulhu réussi pendant ou après la scène révèle que les cristaux lumineux verts, ainsi que la lame de l'appareil, semblent avoir été fabriqués à partir de ce qu'on appelle dans le Mythe « La Graine d'Azathoth », décrite seulement comme un outil que les fungi de Yuggoth et les insectes de Shaggaï utilisent pour maîtriser et faire du mal aux serviteurs de certains Dieux Extérieurs. Un deuxième test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier la chose formée dans le globe comme une créature potentielle majeure ou même un Grand Ancien. Un troisième test réussi de Mythe de Cthulhu au sujet du nom de « Ghadamon » peut rappeler aux investigateurs des fragments de sa légende. Le Gardien peut alors fournir les bribes de passages contenus dans le **Aide de jeu n° 9.**
Si les rêveurs attaquent et terrassent les quatre fungi, ils peuvent enquêter en bas. Si les cristaux luminescents sont perturbés ou endommagés (ils peuvent être fendus ou brisés au même titre que les pierres précieuses), le sombre rejeton est libéré et, avec l'ingratitude qui le caractérise, attaque les investigateurs. Le globe transparent rempli de liquide résiste de son côté à tout ce que les investigateurs peuvent lui infliger, tout comme les tubes flexibles qui en sortent. Tout investigateur suffisamment fou pour enfoncer sa main dans le liquide à l'intérieur du globe éprouve une douleur atroce jusqu'à ce qu'il la retire – après quoi, il peut constater que sa main s'est desséchée et est devenue inutilisable. Lors du prochain voyage dans les Contrées du Rêve, ces dégâts auront disparu.
Il n'y a pas grand-chose de plus à voir ici, en dehors d'un escalier en pierre étroit menant jusqu'à une crypte humide qui semble d'une ancienneté incroyable. Des fresques recouvrent les

murs de cette salle, montrant comment engendrer l'une des terribles créatures que les rêveurs viennent juste de voir au-dessus, mais également comment la petite créature est placée sous l'eau. Une dernière image présente une forme gigantesque de cette même créature (Ghadamon) demeurant sur un fond océanique. Des tests réussis de Savoir ès Rêves permettent aux utilisateurs de se rendre compte que les premières fresques montrent les Contrées du Rêve, tandis que la dernière se trouve dans le Monde Éveillé. Le secret hideux auquel les sculptures font allusion exige de ceux qui comprennent leur objet un test de Santé menta*le* (perte 0/1D3 points).

New York au crépuscule

Vendu à : M. et Mme B. E. Biggs
1414 Park Avenue n° 1130

Toute personne réussissant un test d'INT permet de faire le lien entre ce nom et l'adresse huppée, et supposer qu'il s'agit de Boswell Biggs, le propriétaire très prospère d'une importante société de transport maritime de Boston.

L'adresse correspond à un appartement chic appartenant à un couple aisé. Si les investigateurs s'y présentent, ils sont accueillis à la porte par une femme habillée en bonne, au milieu de la quarantaine. Il s'agit de Mme Biggs, qui est grande et d'allure impressionnante. Elle refuse l'entrée des investigateurs chez elle, mais consent à répondre à quelques questions tout en se tenant dans le seuil de sa porte. Elle reconnaît avoir autrefois possédé la peinture, mais qu'en raison de la sensiblerie de son mari, elle a été contrainte de la revendre à un marchand d'art local, dont elle veut bien fournir l'adresse. Pendant ce temps, on peut voir à l'arrière-plan le supposé M. B. E. Biggs, solidement attaché à son fauteuil avec une bonne longueur de corde, un peignoir jeté sur ses épaules. Les investigateurs peuvent également remarquer une collection de masques et de fouets qui ornent le mur. Mais ils n'obtiendront aucune autre information sur le tableau. S'ils tentent de délivrer l'homme attaché, ils réalisent qu'ils ont fait irruption dans une scène domestique (plus ou moins) pacifique, et ils risquent fortement d'être arrêtés par la police. À moins que l'un d'entre eux puisse apaiser le couple violé dans son intimité et très offensé en réussissant un test de Persuasion, les investigateurs peuvent en effet se retrouver plongés dans un procès extrêmement coûteux.

Lorsque les investigateurs se rendent chez lui, le marchand d'art les informe que la peinture, après avoir été exposée quelque temps sans trouver d'acquéreur, a été bradée à un vendeur de moindre importance à l'autre bout de la ville. Le marchand d'art fournit aux investigateurs l'adresse de son magasin.

La deuxième boutique se révèle être une petite librairie située dans un quartier délabré de la ville. Le vendeur se souvient bien de la peinture, et de la personne à qui il l'a vendue – un vieillard, qui se fait appeler Jacob, et qui habite à quelques pâtés de maisons de là. Parcourir du regard l'intérieur de la boutique révèle plusieurs piles d'écrits apparemment pornographiques actuellement interdits dans la ville de Boston et le reste des États-Unis. Ceux-ci comprennent des œuvres de D. H. Lawrence, James Joyce, et d'autres.

L'immeuble dans lequel loge Jacob est miteux et crasseux à un degré inimaginable. Les investigateurs doivent monter trois étages en passant devant des clochards somnolents et va-nu-pieds accroupis sur les paliers et dans la cage d'escalier. Après avoir frappé, ils entendent le bruit de nombreux verrous qui sont tirés. La porte s'entrouvre alors un peu, solidement maintenue par une chaîne de sécurité en haut. Par l'entrebâillement, les investigateurs aperçoivent le visage sale et ratatiné d'un vieil homme. Sa barbe de trois jours arbore encore les miettes de biscuits de son dîner interrompu. Il a l'haleine fétide et semble ne s'être pas lavé depuis des mois. Ils viennent de faire la connaissance de Jacob.

Jacob est ravi de laisser les investigateurs entrer pour leur montrer son trésor, en leur expliquant que la plupart des gens autour de lui n'apprécient pas le grand art.

L'appartement infesté de mouches ne contient aucun mobilier, à l'exception d'une petite chaise, d'une plaque chauffante, d'un matelas, et de la vieille table sur laquelle est posée la peinture en présentoir. L'homme a disposé un drap autour en guise de cadre et deux bougies à chaque extrémité de la table fournissent de la lumière. La petite chaise est installée juste en face de la peinture, braquée sur elle.

Jacob est fanatiquement amoureux de cette toile, mais peut envisager de s'en séparer si on lui en offre 200 $ ou plus (c'est plus d'argent qu'il n'en a jamais vu). Si le vieil homme accepte de vendre le tableau, il se tient tristement au milieu de la pièce, son argent à la main, et regarde les investigateurs emmener son trésor tandis qu'une larme coule sur sa joue. Le lendemain, il décide qu'il a fait une erreur et rapporte l'argent aux investigateurs là où ils se trouvent, chez eux ou à leur bureau. Là, et quelles que soient leurs activités en cours, il les aborde et les supplie de lui revendre le tableau. Bien que totalement inoffensif, Jacob est devenu obsédé par le retour de sa peinture, et poursuit les investigateurs avec assiduité tout au long de cette aventure (ou peut-être même plus), apparaissant dans les endroits les plus insolites, aux pires moments, implorant de pouvoir racheter sa chose précieuse.

Le paysage onirique représentant New York

Il s'agit d'un coucher de soleil étrangement archaïque sur la ville, juste avant la tombée de la nuit. À l'arrière-plan se trouvent les gratte-ciel de la métropole. Au premier plan, un ancien cimetière qu'occupent plusieurs goules au regard concupiscent, dos au spectateur. Elles se préparent visiblement à pénétrer à coups de dents dans une sépulture toute fraîche.

Regarder ce tableau pour la première fois, comme pour toutes les peintures, exige un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Toute personne connaissant les œuvres de Richard Upton Pickman, l'artiste de Boston autrefois célèbre qui disparut il y a déjà un certain temps dans des circonstances mystérieuses, se dit que le tableau rappelle fortement son travail.
Comme pour les autres tableaux de la série, n'importe quel rêveur expérimenté dormant dans la même pièce que lui peut pénétrer dans la peinture. Il se retrouve alors de même dans les Contrées du Rêve, cette fois-ci dans un cimetière à proximité d'une ville. Les rêveurs peuvent facilement ramper derrière une pierre tombale ou une crypte afin de se dissimuler des goules. Ils peuvent alors entendre clairement les baragouinements des créatures. « C'est moche pour Blakely, hein ? dit l'une d'entre elles. Pickman a été très contrarié d'apprendre cela », renchérit une seconde voix. Sur ce, les goules reviennent creuser pour trouver leur repas. Si un investigateur signale sa présence, elles se retournent, les yeux brillants et se mettent à le pourchasser. S'il peut leur montrer un ânkh, ou hurle bien vite qu'il vient de la part de Nelson Blakely, les goules, au lieu de le déchirer en pièces, s'assoient sur leurs jarrets et lui proposent de le conduire jusqu'à Pickman. L'une des cryptes du cimetière possède un tunnel qui descend à pic dans le sous-sol puant. Ce tunnel conduit les rêveurs directement dans le Monde souterrain à proximité de certains des plus grands terriers de goules. Passez à la partie *Les Contrées du Rêve*, plus loin dans cette aventure.
Toute personne choisissant de se promener dans le cimetière, même si son intention est uniquement de trouver une issue pour sortir, finit par être accostée (et peut-être attaquée) par les goules.

Destin

Vendu à : Reggie van Statler
(pas d'adresse)

Tout investigateur réussissant un test de Connaissance se souvient de van Statler comme d'un play-boy millionnaire ayant trouvé la mort il y a plusieurs mois dans un accident de moto. Reggie van Statler vivait dans un appartement-terrasse luxueux, dont l'adresse est facile à trouver. Cependant, si les investigateurs se rendent dans l'appartement, ils s'en voient refuser l'accès par le majordome qui est toujours employé par la famille van Statler pour entretenir la propriété inoccupée. Si les investigateurs posent des questions sur la peinture, ils apprennent que l'importante collection d'art de M. van Statler a intégralement fait l'objet de donations à des musées. Le majordome ferme alors la porte au nez des investigateurs et, s'ils continuent à insister, téléphone à la police.
Toute personne réussissant un test de Droit sait comment obtenir une copie du testament de van Statler. Les investigateurs constatent alors que la peinture *Destin* de Nelson Blakely a été donnée à une petite galerie d'art très privée. En s'y rendant, ils rencontrent le propriétaire, M. Bluth, qui est heureux de discuter avec eux. Il explique que la peinture a été accrochée pendant un certain temps dans la pièce d'exposition principale, mais qu'en raison de plaintes, elle a finalement été décrochée et rangée au sous-sol.
Au sous-sol, le propriétaire retire la couverture de protection pour révéler la peinture aux investigateurs. Elle représente un lit à baldaquin fermé par des rideaux, effroyablement similaire à celui dans lequel Nelson Blakely se trouve maintenant. La chambre de la peinture, cependant, est radicalement différente : en marbre blanc lisse, de vaste dimension, et aux proportions étranges. Une lourde porte en pierre ferme hermétiquement le mur arrière de la salle. Le lit est le seul objet présent dans la chambre.
« Remarquez ces ombres, dit Bluth en pointant vers le mur près du lit tout en se tenant derrière le tableau. Essayez de vous déplacer légèrement pour voir la peinture sous différents angles. » Ce faisant, les investigateurs constatent que Blakely est parvenu à peindre les ombres derrière le lit de manière à faire croire qu'elles se déplacent et voltigent de manière menaçante sur les murs (test de Santé mentale, perte de 0/1 point).
« Vous voyez ce que je veux dire ? demande Bluth en constatant la surprise des investigateurs. Nos clients ont été si nombreux à se plaindre que j'ai finalement dû retirer la chose. Remarquable effet cependant, vous ne pensez pas ? Blakely était un véritable artiste ! »
Bluth est heureux au-delà de toute espérance de vendre le tableau, mais comme il a entendu parler de l'accident de Blakely, il pense que ce tableau va prendre de la valeur. Il en demande donc 500 $.

Le paysage onirique *Destin*

Si quelqu'un entre dans cette peinture, il peut explorer la pièce, qui est saturée d'une puanteur horrible. Les ombres sur le mur ondulent mystérieusement et se rapprochent de l'investigateur à chaque minute qui passe. S'il reste dans la pièce plus de dix minutes de rêve, elles commencent à se détacher des murs et à se déplacer vers lui, se rapprochant toujours plus près, mais reculant à son approche. S'il reste plus de soixante minutes de rêve, elles finissent par l'envelopper, il est alors ravi aux regards, et les ombres se dispersent – l'investigateur a été transformé en une ombre lui-même, et se met à danser sur les murs avec les autres.
Un étrange crissement provient du lit. Si quelqu'un est suffisamment hardi pour tirer les rideaux du baldaquin, il voit une douzaine de cadavres pourris se tortiller les uns au-dessus des autres, étalés sur la literie. Alors qu'ils se frottent entre eux, des parties de leur chair putride se détachent, révélant en dessous les tendons blancs mis à nu. Les témoins de ce spectacle doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1D3/1D10 points).
Si les rêveurs ouvrent la lourde porte du fond (ce qui nécessite un test opposé, éventuellement à plusieurs, contre une FOR de 80), ils se retrouvent confrontés à un mur d'eau qui ne traverse pas le chambranle. Cette porte ouverte donne à l'évidence sur un fond aquatique, mais il faut un test de Savoir ès Rêves pour l'identifier comme étant le lac Stérile du Monde souterrain. Juste au-delà du champ de vision se trouve la forme horrible de Nelson Blakely ayant l'apparence telle que décrite dans la partie *Contrées du Rêve* de cette aventure. Cette porte peut fournir aux rêveurs un raccourci vers le fond du lac, mais ils ne peuvent l'emprunter avant d'avoir obtenu le champignon magique également décrit dans la section *Contrées du Rêve*.

R'lyeh à l'aube

Vendu à : E. Bancroft
113 Bd Asbury

Cette peinture est toujours en la possession d'Evelyn Bancroft et l'adresse mentionnée est celle de sa demeure, une grande structure de trois niveaux située dans un quartier en plein délabrement. Evelyn dirige un groupe de disciples autoproclamés qui vivent dans la maison avec elle. Ce groupe n'a ni capacité ni pouvoir occulte, et est en fait un ramassis de fêlés soigneusement réunis par Bancroft pour faire sa volonté.
Evelyn Bancroft accueille en personne les investigateurs à la porte. Elle est âgée d'une cinquantaine d'années, mince, et porte ses cheveux gris en les relevant d'une façon bizarre. Elle est habillée comme à l'habi-

tude dans un long fourreau et se pavane en faisant des gestes avec son long porte-cigarettes. Elle est heureuse de montrer la peinture aux investigateurs, et elle et ses disciples sortent le « grand jeu » pour, le croient-ils, le bénéfice de leur groupuscule. Pendant des années, Bancroft s'est proclamée rivale et ennemie du « démon au cœur ténébreux, Adrian Stimson », une accusation qui n'est qu'une vue de son esprit et que Stimson comprend à peine, bien que les disciples aient l'habitude de partir du principe que Bancroft poursuit une guerre psychique mortelle contre son « ennemi juré ». Il ne l'a pourtant rencontrée qu'une seule fois, il y a plusieurs années, et l'a immédiatement rangée dans la catégorie frappadingue ; depuis ce temps, il évite soigneusement tout contact avec elle. Au crédit de cette dernière, Bancroft n'a jamais été plus loin que d'user de calomnies contre Stimson dans son dos.

Depuis tout récemment, Bancroft est la proie de toute une série de cauchemars causée par le paysage onirique qu'elle possède. Elle n'en saisit pas le sens, mais ils ont pourtant commencé à déséquilibrer son esprit déjà chancelant. Une fois qu'elle est contactée par les investigateurs, elle demande à ses disciples de garder un œil sur eux (ce qui peut être remarqué ou pas par les investigateurs). S'ils sont vus en compagnie de Stimson, elle interprète cela comme une indication prouvant qu'elle est désormais en ligne de mire, les investigateurs agissant comme les sbires de Stimson dans un vaste plan destiné à la détruire. Elle se venge en envoyant certains de ses disciples, en particulier Sonny et Jerry, attaquer et harceler les investigateurs. Le lieu et l'heure de ces attaques seront choisis par le Gardien, mais les partisans de Bancroft se déplaceront dans la grande et puissante automobile de Bancroft.

Les disciples de Bancroft

Sheila

Femme au milieu de la vingtaine, aux longs cheveux blonds et pesant plus de 120 kg, Sheila s'habille toujours en velours noir et on la voit rarement sans son grand chat blanc et soyeux nommé Melkoria enroulé autour d'un bras. De près, Sheila dégage une forte odeur d'épices exotiques (comme l'ail). Elle choisira un investigateur de sexe masculin et lui fera les yeux doux pendant toute sa visite.

Sonny

Portant des lunettes cerclées de métal, grassouillet et imberbe, Sonny, 35 ans, est le fils d'Evelyn. Timide et poli à chaque fois que sa maman est avec lui, Sonny se livre à de petits plaisirs sadiques lorsqu'il est hors de sa vue. Par deux fois, des voisins l'ont signalé à la police en prétendant l'avoir vu torturer de petits animaux dans l'arrière-cour. Maman lui a intimé l'ordre de ne pas s'y faire reprendre !

Karin Selim

Karin est de taille moyenne et arbore des cheveux touffus et des yeux bleus pénétrants. Il prétend vivre à présent dans une ancienne incarnation de lui-même. Il aime porter des capes et des bottes hautes, et parle habituellement avec force citations (erronées) de Shakespeare.

Le professeur Zeus

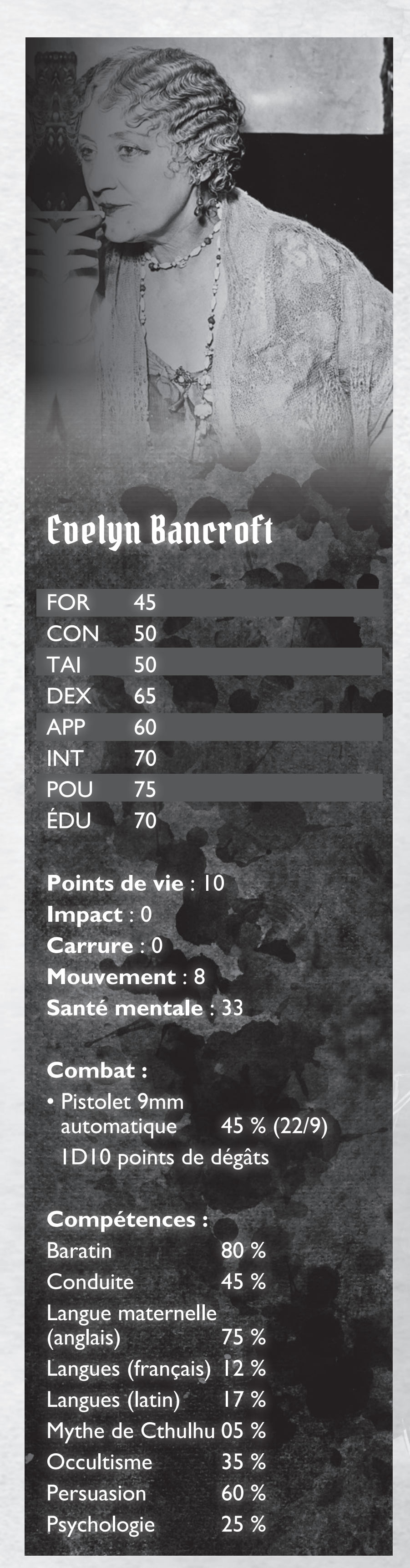
Érudit du groupe, Zeus est dégarni et tranquille, âgé d'une trentaine d'années. Il est habituellement à son bureau, dans le salon, penché sur quelque obscur volume de science occulte. On le trouve généralement perdu dans ses pensées, et si un investigateur lui parle, il lui serre vaguement la main, puis retourne rapidement et avec impolitesse à son travail. Si un investigateur réussit un test de Bibliothèque tout en jetant un œil sur les rayonnages de Zeus, il remarque un exemplaire du *Livre d'Eibon*. Il est plus complet que celui que possède Stimson, et contient le sort de *Bannissement Onirique*, qui peut être utilisé pour inverser l'échange effectué par Ghadamon aux dépens de Nelson Blakely.

Zeus est en meilleure forme mentale que le reste du groupe et ne leur porte pas beaucoup d'attention. Chez Bancroft, il a l'espace et autant de temps qu'il le souhaite pour étudier, tout en bénéficiant d'un certain respect. C'est suffisant pour qu'il s'en satisfasse, insensible à son entourage. Si on peut s'entretenir avec lui seul à seul à l'extérieur de la maison, un test de *Persuasion* réussi le convainc de quitter le groupe d'Evelyn Bancroft et de mettre ses compétences et son savoir au service des investigateurs et de leurs objectifs. L'éventuelle contribution du professeur, en plus de ses formidables connaissances, offre la possibilité qu'il puisse découvrir le sort permettant d'inverser l'échange actuellement effectif entre Blakely et Ghadamon.

Jerry

La dernière recrue de la maisonnée est Jerry, un homme bien bâti de presque trente ans. Sa tête est rasée, et ses bras, exposés par les bretelles étroites de son maillot, sont couverts de tatouages vulgaires. Il ne s'exprime jamais en présence des investigateurs, mais arbore parfois un large sourire, révélant trois dents en or. Jerry a une oreille percée à laquelle pend un petit ânkh.

Jerry est un suspect très recherché après un brutal assassinat à la hache sans motif qui s'est déroulé il y a quelques mois. Il est complètement fou. Seule Evelyn sait qu'il est le tueur,



Evelyn Bancroft

FOR	45
CON	50
TAI	50
DEX	65
APP	60
INT	70
POU	75
ÉDU	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 33

Combat :
- Pistolet 9mm automatique 45 % (22/9)
  1D10 points de dégâts

Compétences :

Baratin	80 %
Conduite	45 %
Langue maternelle (anglais)	75 %
Langues (français)	12 %
Langues (latin)	17 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Occultisme	35 %
Persuasion	60 %
Psychologie	25 %

Karin Selim

FOR	65
CON	65
TAI	65
DEX	75
APP	70
INT	60
POU	70
ÉDU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 35

Combat :

- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (revolver calibre .38) 35 % (12/7)
  1D10 points de dégâts
- Esquive 65 % (32/13)

Compétences :

Arts et métiers (chant) 35 %
Baratin 65 %
Crochetage 65 %
Discrétion 60 %
Grimper 65 %
Occultisme 08 %
Persuasion 55 %
Sauter 55 %

Professeur Zeus

FOR	50
CON	50
TAI	46
DEX	55
APP	50
INT	85
POU	70
ÉDU	90

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 35

Compétences :

Anthropologie 35 %
Archéologie 25 %
Bibliothèque 85 %
Comptabilité 55 %
Droit 15 %
Géologie 30 %
Histoire 55 %
Médecine 20 %
Mythe de Cthulhu 10 %
Naturalisme 45 %
Occultisme 75 %
Persuasion 40 %
Psychanalyse 20 %
Sciences
(astronomie) 55 %
(chimie) 40 %

Sonny

FOR	70
CON	75
TAI	80
DEX	50
APP	40
INT	55
POU	40
ÉDU	50

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 25

Combat :

- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Couteau de bouche
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences :

Conduite 45 %
Crochetage 25 %
Discrétion 80 %
Occultisme 10 %

Jerry

FOR	85
CON	90
TAI	80
DEX	80
APP	65
INT	45
POU	55
ÉDU	15

**Jerry a une endurance et une résistance à la douleur surhumaines, comme on le voit par ses points de vie supplémentaires.*

Points de vie : 34*
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale : 05

Combat :

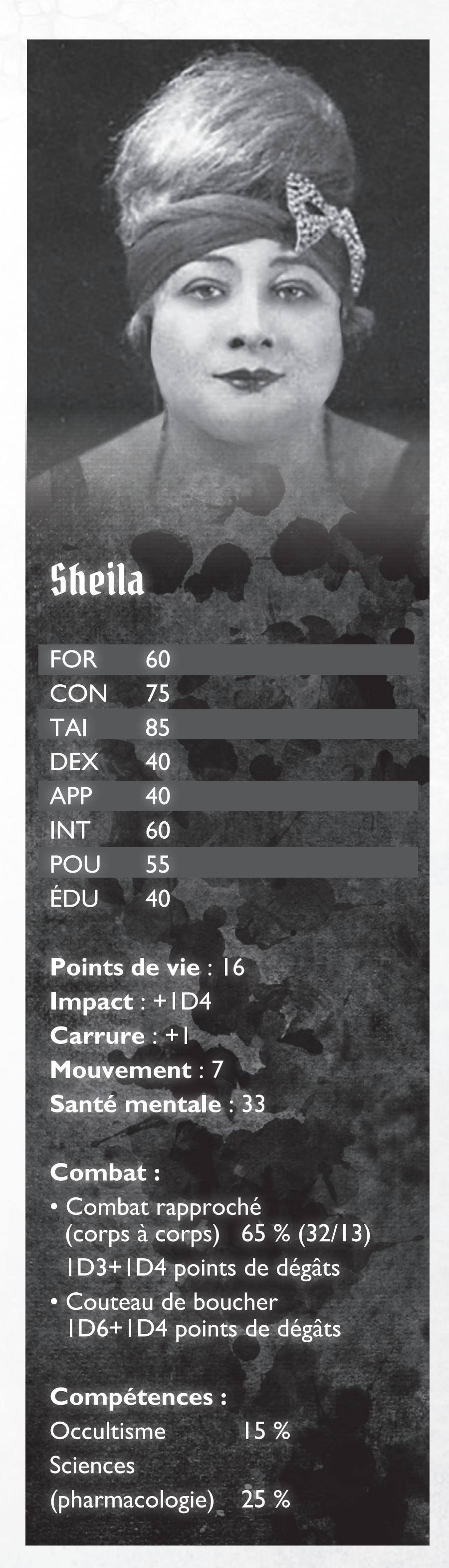
Option de combat rapproché : Jerry aime étrangler.

- Combat rapproché (corps à corps) 95 % (47/18)
  1D3+1D6 points de dégâts
- Hachette
  1D6+1+1D6 points de dégâts

Compétences :

Discrétion 90 %
Écouter 85 %
Esquive 85 %
Grimper 80 %
Lancer 80 %
Nager 85 %
Pickpocket 85 %
Sauter 85 %

Sortilèges : Aucun, mais Jerry a des capacités spéciales dans les Contrées du Rêve comme décrit plus loin. Il reçoit ce pouvoir de Ghadamon, à l'insu de lui-même ou de Bancroft.



Sheila

FOR	60
CON	75
TAI	85
DEX	40
APP	40
INT	60
POU	55
ÉDU	40

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 33

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Couteau de boucher
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences :
Occultisme 15 %
Sciences (pharmacologie) 25 %

mais elle croit qu'elle a réussi à annuler ses pulsions primaires grâce à sa magie, et le remettre à la police serait dès lors une injustice flagrante. Si elle décide d'attaquer les investigateurs, c'est à Jerry qu'elle en confiera la tâche. Elle sait que, une fois lancé, il n'aura de cesse de les avoir tués ou d'être tué lui-même.

Le paysage onirique représentant R'lyeh

Bancroft a installé la peinture à une place d'honneur dans le salon, entourée de divers accessoires occultes. La vue de ce tableau exige d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point). La scène se situe quelque part en mer, sous un ciel bleu clair. Au premier plan se trouve la proue d'une grande pirogue – la perspective est celle d'une personne à bord. À l'horizon se profile une horrible île noire, ruisselant de vase et d'eau de mer comme si elle venait de se soulever des vagues. Une grande structure monolithique est érigée en son centre, ses plans et angles défiant toute description humaine. Dans un mur de la structure, on peut apercevoir une sombre ouverture.

Aucun adorateur n'a identifié la scène, mais tout investigateur réussissant un test de Mythe de Cthulhu reconnaît là R'lyeh. Evelyn Bancroft ne connaît le terme « R'lyeh » qu'à partir du titre que lui a donné Blakely quand il lui a vendu la peinture.

La possession de ce tableau conduit à être assailli de terribles rêves, comme si la personne avait lancé un sort *Contacter une Divinité/Cthulhu*. Evelyn ne vendra pas le tableau et pourrait même tenter de voler les autres si elle apprend leur existence à travers ses discussions avec les investigateurs.

Si les personnages entrent en possession de ce tableau et tentent d'y pénétrer, ils se retrouvent dans la pirogue, à pagayer vers l'île noire. Il s'agit du cauchemar de R'lyeh, si primal qu'il a même investi les Contrées du Rêve. Une fois à terre, les investigateurs découvrent que la seule chose digne d'intérêt pour eux est le bâtiment monolithique, et qu'il ne comporte qu'une entrée. Pénétrer dans cet édifice sera peut-être la dernière chose que ces investigateurs feront de leur vivant. À l'intérieur, accroupi sur un grand trône, attend en effet le grand Cthulhu.

LES CONTRÉES DU RÊVE

Les investigateurs devraient se rendre compte que Blakely s'est rendu dans les Contrées du Rêve en quête d'inspiration. Il devrait leur sembler dès lors évident que la goule qui était autrefois Pickman pourrait savoir ce qu'est devenu Blakely, son ancien élève.

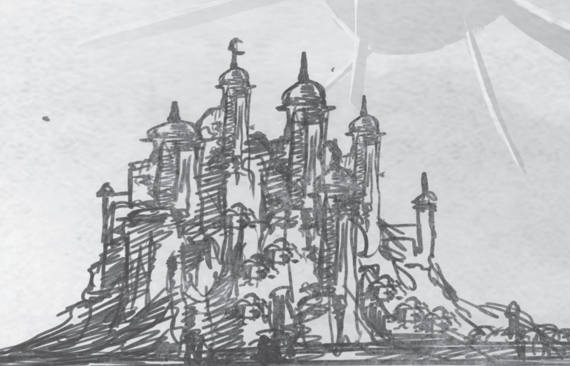
Toute la partie onirique de cette aventure se déroule dans le Monde souterrain. Si les investigateurs n'ont pas localisé le raccourci qui mène ici par la peinture *New York au crépuscule*, ils doivent pénétrer dans ce monde obscur par une route plus dangereuse et consommatrice de temps, au choix du Gardien. Une fois dans le Monde souterrain, ils doivent faire route vers le bord sud de la grande faille qui divise ce sombre monde et commencer à chercher le terrier de goules qui abrite désormais Pickman.

Le Gardien souhaitera peut-être inventer quelques rencontres lors de la phase du voyage se déroulant dans les Contrées du Rêve Supérieures. Dans tous les cas, une fois dans le Monde souterrain, les rêveurs sont terrorisés par une créature qui change de forme entre les visites. Il s'agit de Jerry, celui qui fait partie de l'entourage d'Evelyn Bancroft, mais les investigateurs ne devraient s'en rendre compte que progressivement.

Les formes oniriques de Jerry

À chaque fois que les rêveurs se rendront dans le Monde souterrain, ils rencontreront Jerry, mais seulement après avoir fait sa connaissance dans le monde réel. Ses attaques se produiront à un moment et à un endroit déterminés par le Gardien, mais à chaque fois, la forme onirique de Jerry sera différente. Trois de ces formes sont fournies ici, mais le Gardien peut en inventer d'autres si cela s'avère nécessaire.

Seule la mort de Jerry dans le monde réel, combinée à la destruction de sa forme onirique, fera cesser ces attaques récurrentes. Même s'il est arrêté et emprisonné par la police, le tueur fou se rêvera encore facilement dans le Monde souterrain pour poursuivre les





Pickman l'artiste

FOR	75
CON	75
TAI	60
DEX	80
APP	25
INT	90
POU	90
ÉDU	80

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 10

Compétence :
Savoir ès Rêves 70 %

Perte de Santé mentale :
0/1D6 points de Santé mentale pour avoir vu une goule

investigateurs. Les formes oniriques de Jerry les attaquent immédiatement après les avoir repérés, et combattent jusqu'à ce qu'il meure ou que tous les rêveurs soient tués. S'il est tué dans les Contrées du Rêve, le monstre qu'est ce Jerry onirique peut encore revenir sous une autre forme la prochaine fois que les rêveurs entreront dans les Contrées du Rêve, sauf si son corps réel a également été tué.

À l'insu de Jerry, ce pouvoir spécial lui est conféré par Ghadamon. Il perd cette capacité de réapparaître dans les Contrées du Rêve après sa mort onirique une fois que Ghadamon a été soit chassé du Monde de l'Éveil, soit y est passé complètement.

Pickman parmi les goules

Les rêveurs devraient rechercher la goule nommée Pickman quelque part parmi les terriers situés sur le bord nord de la faille. Cela nécessite une recherche terrier par terrier, et ils devront négocier avec les différentes goules qu'ils rencontreront. Si les goules sont certainement de dangereux adversaires, elles ne sont cependant pas aussi féroces ici que dans le Monde de l'Éveil.

Si les investigateurs portent un ânkh de n'importe quelle sorte, les goules s'abstiennent de les attaquer sur-le-champ. Sinon, chaque fois qu'un groupe de goules doit être rencontré, un rêveur choisi (le porte-parole) doit effectuer un test de Persuasion. Si ce personnage parle la langue couinante des goules, il double ses chances de succès ; de même s'il se réfère au nom de Pickman – cumuler les deux quadruple ainsi les chances ! Les goules, même si elles restent sceptiques, n'attaqueront pas nécessairement frontalement, mais se divertiront en harcelant le groupe de rêveurs, en leur lançant par exemple des pierres ou en leur dressant des embuscades dans une passe montagneuse.

Si, à n'importe quel moment, les rêveurs montrent qu'ils sont capables de lancer des sorts, les goules sont convaincues qu'elles ont affaire à un groupe de sorciers et les laissent tranquilles – les cadavres des sorciers sont rarement agréables au goût. Elles peuvent également répondre à une offre de cadeaux de la part des rêveurs, bien qu'il soit difficile de deviner ce à quoi les goules accordent de la valeur. Les bandes de goules allant jusqu'à 1D10 environ ne sont pas inhabituelles. Une fois que les rêveurs ont établi un contact amical avec les goules, ils sont conduits jusqu'à la grotte de Pickman.

Toute personne réussissant un test de Savoir ès Rêves se rend compte que les goules ont une attitude remarquablement indulgente. S'ils pensent à questionner les goules à ce sujet, ils découvrent que Pickman leur a passé le mot de ne pas attaquer les humains dans le Monde souterrain jusqu'à ce que leurs buts soient établis. Pickman, bien sûr, espère la venue d'un ami de Blakely. Après le départ des investigateurs, les goules reviennent à leurs attitudes normales plutôt terrifiantes envers les visiteurs, et les futurs séjours des investigateurs ne seront pas aussi agréables. L'autorité de Pickman, après tout, est loin d'être sans limites.

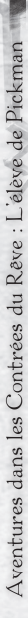
Le repaire de Pickman

Pickman vit dans une petite grotte située à 800 m de tout terrier important. L'artiste-goule souhaitait un endroit isolé pour pouvoir travailler, loin du bruit des terriers bondés. L'entrée de la grotte est décorée par des pierres tombales de grands artistes ; celles de Van Gogh, de Goya, et d'autres, utilisées pour former une arche au-dessus de l'ouverture de la grotte et comme pavés pour isoler le sol de l'humidité. Si on l'appelle, Pickman fait son apparition – une grande goule poilue serrant pinceau et palette. Si les investigateurs mentionnent le nom de Blakely, il accueille ses invités à entrer dans sa grotte. Si les investigateurs omettent en revanche bêtement de mentionner le nom de Blakely et présentent un autre motif pour leur visite, Pickman hausse ses épaules écailleuses et retourne dans sa grotte ; les autres goules présentes se jettent alors sur eux.

À l'intérieur de la grotte, les rêveurs sont invités à s'asseoir et Pickman répond à leurs questions du mieux qu'il le peut. Il confirme les théories des rêveurs selon lesquelles Blakely lui a récemment rendu visite. Pickman leur dit que cette dernière fois où il l'a vu, Blakely avait l'intention de se rendre au Lac Stérile juste à l'est de la Forêt de Champignons, où l'on dit qu'habite le grand Ghadamon, à l'état larvaire. Pickman craint que Blakely n'ait été victime du Grand Ancien, et si les rêveurs lui indiquent l'état de Blakely dans le monde réel, il en est désormais convaincu.

Pickman connaît quelques détails sur Ghadamon : comment il a été placé au fond du lac à une époque très reculée ; comment il est resté là pendant des temps immémoriaux – se nourrissant, croissant, et attendant ; comment un jour Ghadamon quittera les Contrées du Rêve pour demeurer à jamais dans le Monde de l'Éveil. Voici ce qu'il







Jerry onirique en loup-garou

FOR 110
CON 90
TAI 100
DEX 90
INT 45
POU 55

Points de vie : 19
Impact : +2D6
Carrure : 3
Mouvement : 10

Combat :
Attaques par round : 2
Option de combat rapproché : Il attaque avec ses griffes ou en mordant sa cible.

- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
- Griffes 1D6+2D6 points de dégâts
- Morsure 1D8+2D6 points de dégâts

Protection : 4 points (épaisse fourrure noire)

Perte de Santé mentale : 0/1D8

Cette chose ressemble à un grand loup-garou se tenant sur ses pattes arrière, avec un visage semi-humain ressemblant vaguement à celui de Jerry. Il est d'abord vu en train de hurler depuis une colline pas trop lointaine. Il dévale alors la colline, en bavant et en grognant, pour se jeter sur le groupe de rêveurs avec ses crocs et ses griffes. Cette créature peut attaquer, soit avec deux griffes, soit avec une morsure.

Jerry onirique en géant

FOR 140
CON 110
TAI 140
DEX 50
INT 55
POU 55

Points de vie : 30
Impact : +2D6
Carrure : 3
Mouvement : 08

Combat :

- Combat rapproché (Hache 60 % (30/12)
  2D6+2D6 points de dégâts

Protection : aucun

Perte de Santé mentale : 1/1D10 points pour avoir vu le géant

Cette forme a peu ou prou l'apparence de Jerry dans le monde éveillé, mais faisant près de 3 m de haut et brandissant une hache géante. Pire, il est torse nu et révèle à cet endroit un visage horrible et monstrueusement grand – les yeux remplacent les mamelons qui devraient s'y trouver. Une énorme bouche aux dents crochues s'ouvre à travers les puissants muscles abdominaux de Jerry.

Jerry onirique en ver

FOR 150
CON 75
TAI 110
DEX 40
INT 46
POU 55

Points de vie : 19
Impact : +2D6
Carrure : 3
Mouvement : 08

Combat :

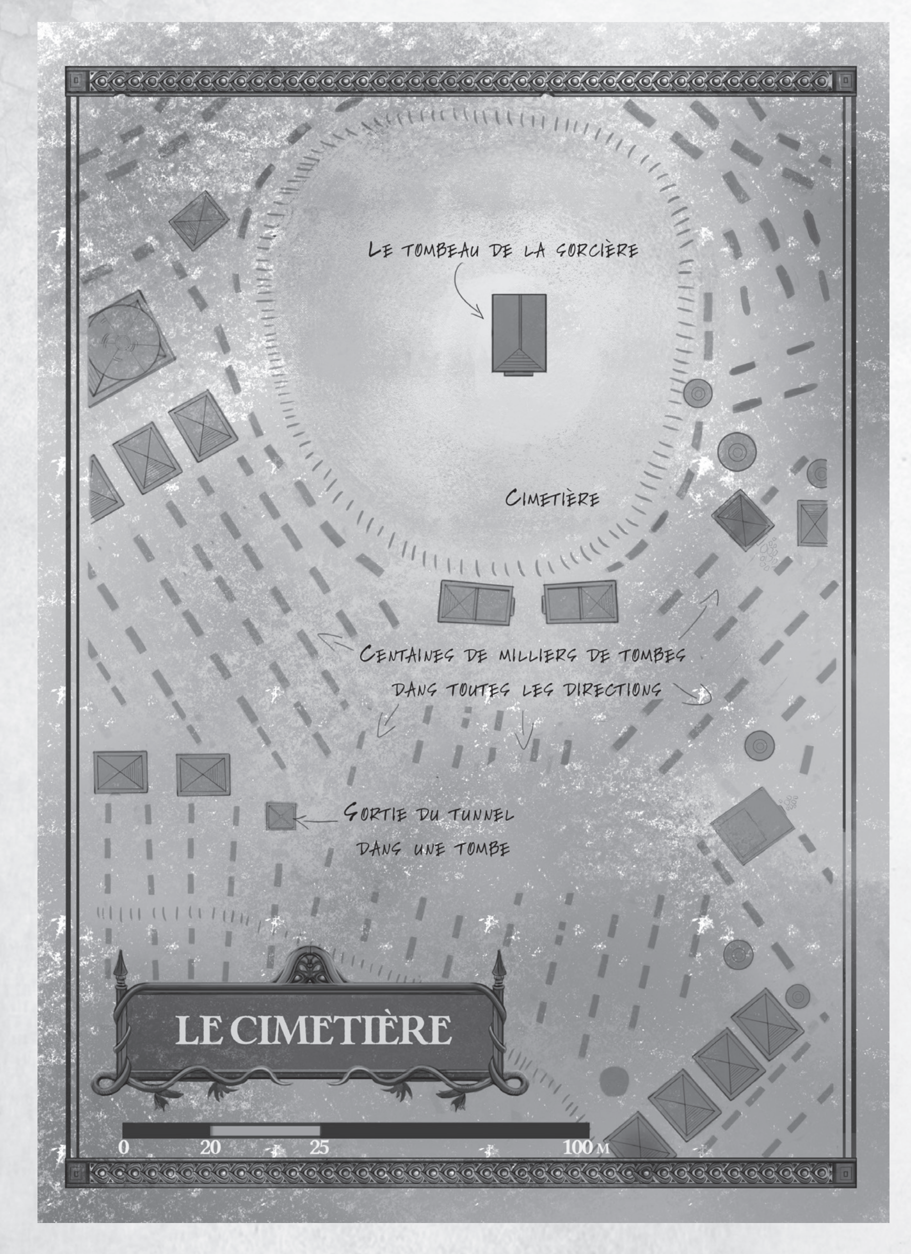
- Écrasement 75 % (37/15)
  1D10+2D6 points de dégâts

Protection : La substance caoutchouteuse du ver lui offre 4 points de protection. Le ver ne peut pas être empalé.

Perte de Santé mentale : 0/1D10 points pour avoir vu le ver

Cette horreur surgit soudain du sol juste sous le nez des rêveurs. Se frayant un chemin à travers la matière sombre et infecte du Monde souterrain avec des craquements et la puanteur du gaz méthane, ce monstre ressemble à un énorme ver pâle. Faisant plus de 2 m de long et 60 cm de diamètre, il arbore un visage quasi humain ressemblant à Jerry et tordu dans un hurlement.





sait de la légende. De toute évidence, Ghadamon utilise Blakely comme un vaisseau pour passer dans le Monde de l'Éveil.

Pickman met en garde les rêveurs afin qu'ils évitent le lac, comme il en avait averti Blakely, à cause des sbires hideux de Ghadamon qui y vivent. Pickman est d'ailleurs certain que Blakely a été capturé par eux.

Si les rêveurs décident de ne pas se rendre au lac, le scénario est fondamentalement terminé. Blakely restera emprisonné à jamais au fond du lac de cauchemar ; Ghadamon pénétrera dans le Monde de l'Éveil ; Penny Tilstrom deviendra folle ; et chaque investigateur perdra 1D20 SAN pour avoir eu conscience de la catastrophe sans avoir pu l'arrêter.

Si les rêveurs souhaitent en revanche toujours se rendre au lac, Pickman leur parle d'une sorcière morte depuis longtemps qui, dans les temps anciens, avait rendu visite à Ghadamon dans sa demeure au fond du lac. Cette sorcière connaissait un secret magique pour se protéger contre les séides stupides de Ghadamon et pouvait entrer dans le lac et marcher sous la surface sans se noyer. La sorcière est morte il y a des décennies, mais s'il y a une chose que les goules connaissent bien, c'est l'emplacement et l'état des cryptes et terrains funéraires. Pickman sait ainsi l'emplacement du tombeau de la sorcière, où son grand grimoire a été placé pour qu'elle en fasse usage après sa mort. Il suggère donc aux investigateurs, s'ils souhaitent entrer dans le lac, de partir dans un premier temps à la recherche du grimoire.

Le tombeau de la sorcière

Pickman explique que le tombeau se trouve dans un grand cimetière très ancien, situé dans une partie reculée des Contrées du Rêve. Bien qu'il refuse d'interrompre son travail pour accompagner les rêveurs, il s'arrange pour que certaines goules d'un terrier voisin leur montrent un tunnel secret menant à l'endroit. Ce tunnel se poursuit sur de nombreux kilomètres. En aucun cas les goules n'accompagneront les rêveurs dans le tunnel – elles ne se rendent jamais dans la crypte de la sorcière, et même les wamps évitent l'endroit la nuit.

Les goules répugnantes attendront le retour des rêveurs à l'extrémité du tunnel. Ce dernier est chaud, humide et un peu trop bas de plafond pour les humains, alors que les goules au dos voûté le trouvent assez confortable. Les rêveurs doivent marcher pendant des jours pour atteindre l'autre bout.

Le cimetière

Les rêveurs émergent au bout du tunnel pour se retrouver dans un vaste cimetière qui s'étend dans toutes les directions. Il fait nuit et une brume argentée recouvre le sol à une hauteur de 30 cm ou plus. Les pierres tombales sont formées d'obsidienne et rehaussées par des bandes de métaux précieux qui ornent les bords des blocs et mettent en évidence des runes étranges gravées à leur surface. À une centaine de mètres de là, à une faible hauteur, se dresse un grand tombeau, également fait en obsidienne, la structure la plus impressionnante en vue. Sa porte est partiellement ouverte.

Ce tombeau est celui de la sorcière. Si les rêveurs jettent un coup d'œil par la porte partiellement entrebâillée, ils voient une chambre nue, de quatre mètres de large pour six mètres de long. Une étagère suit le contour des quatre murs à une hauteur de près de 2 m au-dessus du sol. De grosses bougies jaunes sont placées dessus, dans des supports en laiton décoré, ainsi que des crânes d'animaux non identifiables, avec des cornes diaboliques torsadées. Au bout de la salle, sur un bloc d'obsidienne de 1,20 m de haut, repose un cercueil fait du même matériau tandis qu'au-dessus, sur l'étagère, repose un énorme livre très usagé.

Comme mentionné, la porte est ouverte, mais pas suffisamment pour pouvoir admettre une personne d'une TAI supérieure à 50. La porte peut bien entendu être davantage entrebâillée, mais elle grince alors terriblement, comme du verre sur le verre, avec un crissement hideux résonnant en écho dans la nuit de ce cimetière étrange. Les rêveurs peuvent alors craindre que cela réveille le corps de la sorcière (ou quelque chose de pire encore), mais il n'en est rien – c'est uniquement pour l'effet. Un test de Discrétion réussi est nécessaire pour pénétrer dans le tombeau. S'il est raté, la sorcière se relève alors et passe à l'at-

taque. Mais dans tous les cas de figure, une fois le grimoire récupéré, la sorcière se réveille. La seule différence est que si le test de Discrétion a réussi, elle le fait après que les rêveurs ont mis la main sur le grimoire ; il ne leur reste donc plus alors qu'à échapper à sa colère pour réussir leur mission. Si le test de Discrétion a en revanche raté, ils doivent la vaincre pour pouvoir s'emparer du livre. Si un rêveur veut arracher quelques bougies ou crânes posés sur l'étagère, un test de Discrétion supplémentaire est nécessaire pour chaque objet convoité. Mais seul le grimoire s'avérera d'une quelconque utilité pour eux.

Comme indiqué, si le test de Discrétion échoue, la sorcière se réveille. Elle n'en fait cependant rien savoir avant qu'un rêveur ne se trouve au-dessus du cercueil pour atteindre le livre posé sur l'étagère au-dessus. Alors qu'il se trouve dans cette position vulnérable, la sorcière l'attaque et tente de l'étrangler de ses mains griffues surgies du cercueil.

Si le test de Discrétion a réussi, au moment où les investigateurs se dirigent vers la porte pour sortir, la sorcière se relève de son cercueil, qui explose en morceaux.

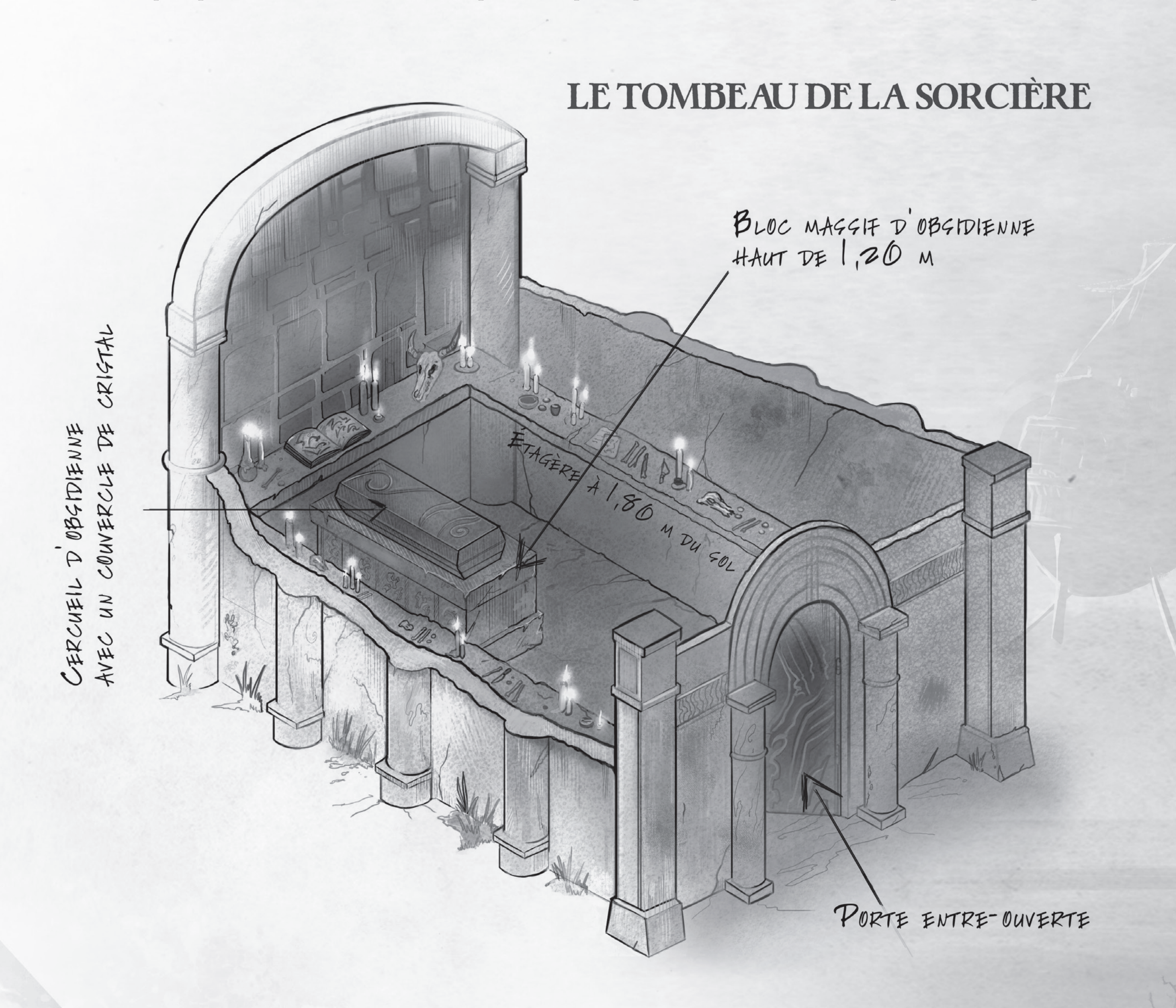
La sorcière

Lorsque la sorcière brise le couvercle du cercueil d'obsidienne, le reste du sarcophage se brise en morceaux qui retombent en un tintement résonnant en écho, révélant alors le cadavre noirci de l'enchanteresse morte depuis longtemps. Elle mesure plus de 2 m de haut et son apparence est pour l'essentiel humaine, même si certains détails surprenants sont perceptibles. Ainsi, ses pieds sont des sabots simples, tandis qu'à travers le linceul désagrégé de soie noire, une queue courte, mais préhensile, se tord alors qu'elle se met debout. Son visage est décomposé et des braises rougeoyantes brûlent dans le creux de ses orbites vides. Sa mâchoire, réduite à un os coloré, s'ouvre et se ferme de manière spasmodique, faisant grincer des crocs recourbés de 2,50 cm avec un bruit tout à fait audible. Des touffes de cheveux blancs clairsemées adhèrent encore à son crâne, et une langue bleu foncé glissante entre et sort de sa bouche comme celle d'un serpent.

La sorcière est incapable de quitter son tombeau et ne peut poursuivre les rêveurs plus loin que la porte. De là, elle lancera des sorts, comme *Résurrection*.

La sorcière n'utilisera pas son sort *Résurrection* avant que les rêveurs n'aient fui le tombeau et ne soient en train de courir à travers le cimetière sombre vers le tunnel pour revenir dans le Monde souterrain. Tous les cadavres reposant dans le cimetière, en décomposition, se relèvent de leurs tombes. Des mains putréfiées surgissent des sépulcres, suivies par les cadavres puants remontant maladroitement en grattant vers la surface et avançant en trébuchant vers les rêveurs dans une poursuite désespérée. Les cadavres ressemblent à la sorcière, avec des sabots et une tête inhumaine. Ils partagent également sa longue langue frétillante de serpent, qu'ils exhibent de manière épouvantable aux rêveurs en fuite tout en tendant leur main pour les attirer vers le bas.

Traverser le cimetière tandis que les cadavres se relèvent exige que les rêveurs réussissent trois tests d'Esquive chacun. Chaque échec signifie que l'un des cadavres s'est relevé du sol près du rêveur et tente de le tirer vers le bas par les jambes. Une fois que les rêveurs parviennent



Aide au rêve, sortilège

Ce sort ne peut être lancé que dans le Monde de l'Éveil par un rêveur expérimenté s'apprêtant à aller dormir. Il coûte 8 points de magie, aucun point de SAN, et catapulte le rêveur directement dans le Monde souterrain sombre et interdit, en évitant complètement les Contrées du Rêve Supérieures.

Le rêveur se retrouve sur le sol de la redoutable vallée de Pnath, couverte d'innombrables ossements et habitée par les dholes étranges et terribles.



à l'autre bout du tunnel des goules, celles qui attendent sont heureuse de soulager tout rêveur ayant un bras de cadavre encore crispé sur lui. Elles trouvent en effet ces membres pourris délicieux et pourraient bien demander aux investigateurs de retourner en arrière pour en chercher davantage.

Cette partie de l'aventure onirique a le potentiel pour fonctionner comme un cauchemar récurrent, car il peut falloir plus d'une tentative pour récupérer le grimoire. Chaque fois que les rêveurs reviennent à cet endroit, il est retourné à son état premier : porte partiellement ouverte, cercueil intact, etc. Des différences ne se produisent que si un ou plusieurs rêveurs ont été tués dans les tentatives précédentes pour piller le tombeau. Ces cadavres sont découverts gisant dans le tombeau dans des postures bizarres de pantins, inanimés, mais grotesques. La vue de ces cadavres familiers exige un test de Santé mentale (perte 0/1D4 points). Ils se déplacent et attaquent également si la sorcière lance à nouveau le sort *Résurrection*.

La sorcière a plus de chances de procéder à des attaques magiques que physiques, mais les rêveurs feraient probablement mieux de trouver parmi eux un personnage discret pour récupérer le livre, puis courir comme un fou.

Le grimoire de la sorcière

Ce livre de savoir est écrit avec des symboles oniriques universellement compréhensibles et sa lecture nécessite 2D6 mois. Heureusement, comme une heure dans le Monde de l'Éveil équivaut à environ une semaine dans les Contrées du Rêve, une ou deux nuits devraient suffire pour parcourir le livre. L'ouvrage ne comporte pas de titre, coûte 2D6 SAN pour le lire, ajoute 6 % en Savoir ès Rêves, +1 % pour la lecture initiale et +2 % pour l'étude complète en Mythe de Cthulhu. Le livre contient les sorts *Camisole Vivante, Dégénérescence, Dissolution de Squelette, Explosion Cardiaque, Résurrection,* et *Terrible Malédiction d'Azathoth*.

Deux autres sorts peuvent être davantage utiles pour les rêveurs. L'un est le sort de *Bannissement Onirique*, identique à celui trouvé dans certains exemplaires du *Livre d'Eibon.* L'autre sort est appelé *Aide au Rêve* et est décrit ici. Enfin, il y a quelques informations utiles, comme le montre le **Aide de jeu n° 10.**

La Forêt de Champignons

Comme les personnages l'apprennent dans le grimoire de la sorcière, dans les régions à l'est de la grande Forêt de Champignons se développe un fongus qui, en cas d'ingestion, per-

La sorcière

FOR	100
CON	100
TAI	100
DEX	50
INT	125
POU	100

Points de vie : 20
Impact : +1D6
Carrure : +1
Mouvement : 8
Points de magie : 20*

**La sorcière a accès à 100 points de magie supplémentaires, stockés dans une autre dimension ; elle les utilise avant d'entamer ses points de magie personnels.*

Combat
Attaque par round : 1
Étreinte : L'attaque principale de la sorcière consiste à utiliser son *Étreinte* pour atteindre sa victime avec ses longues serres courbes et la saisir à la gorge. Si l'attaque est réussie, la victime subit des dégâts dus à l'étouffement (cf. *Manuel du Gardien V7,* p. 411). Cependant, les griffes de la sorcière infligent aussi 1D10 points de dégâts par round, car ses doigts se pressent avec une force inhumaine à travers la chair tendre, brisant les artères et écrasant la trachée et l'œsophage de la victime. Cela se poursuit chaque round jusqu'à ce que la victime décède ou se libère en réussissant un test opposé de FOR. Il est cependant peu probable qu'elle survive au-delà du deuxième ou troisième round. Être témoin d'une telle disparition exige un test de Santé mentale (perte 0/1D6 points).
- Étreinte 85 % (42/17)
  Dégâts spéciaux
- Esquive 25 %

Sorts :
Camisole Vivante
Dégénérescence
Dissolution squelettique
Explosion Cardiaque
Terrible Malédiction d'Azathoth
Résurrection

Protection : La chair pulpeuse et humide de la sorcière est déjà morte, en conséquence toutes les armes ne lui infligent que le minimum de dégâts. Une fois ses points de vie réduits à zéro, son cadavre est totalement démembré et elle ne peut plus lancer de sorts. Ses morceaux en vie continuent cependant à se tordre sur le sol du tombeau et peuvent attaquer individuellement les rêveurs de leurs griffes et de leurs morsures.

Perte de Santé mentale : 0/1D8

met à une personne de marcher sous l'eau sans crainte de se noyer. Les rêveurs viendront donc ici probablement à la recherche de cette excroissance convoitée.
La Forêt de Champignons est immense, et l'endroit entier brille de lumières irréelles – bleues, vertes, violettes, toutes émises par les champignons phosphorescents qui ont envahi l'endroit. Champignons, moisissures, levures, tous poussent ici à profusion sur le sol et les uns sur les autres, recouvrant les arbres malades de leurs excroissances obscènes et bouffies. Dans la forêt, il fait assez froid, et l'humidité est telle que brouillard et brume flottent en tout lieu. Cette humidité se condense sur les arbres cadavériques, et des gouttes d'eau tombent avec le même son qu'une faible pluie continue.
Toute plaie ouverte est rapidement infectée par des spores invisibles en suspension dans l'air et, au bout d'une heure, la blessure éclate dans un désordre de croissances fongiques. Chaque heure que la victime passe dans la forêt, 5 points supplémentaires de sa TAI sont infestés par les champignons répugnants, jusqu'à ce que tout le corps ne soit plus qu'une masse de filaments et de tumeurs, après quoi la personne décède. Si le rêveur parvient à sortir de la forêt avant cette issue fatale, les champignons se dessèchent rapidement et meurent à cause des conditions défavorables pour eux à l'extérieur. Cependant, les FOR, CON, et APP de la victime sont réduits chacun de 5 points par tranche de 15 points de TAI recouverts par les champignons avant la guérison. Cette perte n'affecte que l'être onirique.
Au bout de trois heures passées dans la Forêt de Champignons, les vêtements des rêveurs commencent à subir les effets de la prolifération fongique, qui est pour l'essentiel inoffensive, mais le poids croissant des vêtements des personnages peut tout de même devenir inconfortable. Si on les laisse exposés pendant plus de dix heures, les tissus moisissent et tombent en gros morceaux, totalement désagrégés. Le cuir est également affecté, mais résiste à vingt heures d'exposition continue aux spores avant de se désintégrer.

Les vesses-de-loup bleues

Ce champignon recherché, mentionné dans le grimoire de la sorcière, ne peut être découvert qu'en fouillant soigneusement la Forêt de Champignons. Il pousse dans les zones basses qui sont noyées dans un brouillard perpétuel. Toutes les six heures, demandez un test de Trouver Objet Caché. Chaque réussite permet de localiser suffisamment de champignons pour un investigateur. Lorsqu'on les découvre, les vesses-de-loup font une quinzaine de centimètres de diamètre et sont d'une couleur bleu ciel avec des veines violet foncé.
Cueillir une vesse-de-loup se révèle facile, mais cette action est accompagnée d'un cri horrible lorsque l'on arrache du sol l'excroissance. Sous le champignon en effet, et attaché à lui, les rêveurs découvrent un petit être d'une trentaine de centimètres de hauteur. La petite chose étouffe et meurt rapidement, et après examen, se révèle faire partie du champignon lui-même. En fait, la vesse-de-loup est le cerveau dénudé de la petite victime, et peut facilement être séparée du petit cadavre. Chaque fois que les investigateurs détachent le cerveau de l'une de ces créatures sans défense, les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points) en écoutant leurs râles. Comme indiqué dans le grimoire, certaines vesses-de-loup peuvent cependant être mortelles. Si les investigateurs sont incapables d'utiliser la compétence Sciences (botanique) pour identifier positivement les spécimens appropriés, ils risquent une mort presque instantanée en consommant un champignon vénéneux. Il y a 25 % de chances qu'une vesse-de-loup soit empoisonnée.

L'exploration de la Forêt de Champignons

Toutes les six heures, il y a 25 % de chances de faire une rencontre. Pour la déterminer, lancez 1D6 sur la table des rencontres dans la Forêt de Champignons :

Table des rencontres dans la Forêt de Champignons

1D6	Rencontre
1	Les sorcières
2	Les moisissures vaseuses
3	Le cercle féerique
4	Le parasite
5	Robigus, dieu de la rouille
6	Les filaments mortels

Les explications et les statistiques pour les rencontres suivent.

Aide de jeu n° 10 - Le Grimoire de la sorcière

Dans les profondeurs de la forêt fongique se trouvent de petites sphères bleu pâle, veinées de pourpre. On peut facilement les enlever et la partie supérieure peut être ingérée pour fournir au fidèle la faculté de passer à côté des serviteurs de Ghadamon pour aller l'honorer. Prenez garde cependant, car parmi elles pousse une espèce de champignon similaire, mais fatale pour les êtres humains et les animaux... et c'est là que Ghadamon se couchera jusqu'à ce qu'un homme vienne pour lui ; alors, Ghadamon devra passer dans un autre monde où il prendra place sous la mer, à croître et à attendre le Jour. Lorsque ce Jour sera venu, Celui qui Attend pour se Multiplier quittera son nid et rejoindra son compagnon terriblement froid qui l'attend depuis toujours. Ces jours-là, lorsque la Bête se déchaînera et que la sombre R'lyeh s'élèvera de sa crypte aquatique, on verra l'avènement du grand Cthulhu...

Les sorcières

Cette rencontre ne peut se produire qu'une seule fois. Si elle est obtenue à nouveau, relancez les dés ou inventez votre propre rencontre.
Les rêveurs tombent sur une petite clairière herbeuse au cœur de la forêt. Deux vieilles sorcières vêtues de manteaux bruns grossiers s'y affairent, accompagnées d'un homme de haute taille, vêtu de noir, le dos tourné aux rêveurs. Aucun des trois ne remarque l'arrivée des rêveurs. Si ces derniers restent silencieux, les investigateurs peuvent observer les deux sorcières courbées parmi les herbes, recueillant soigneusement les graines dans des sacs en jute.
Un test de Connaissance permet d'identifier l'herbe comme étant du seigle, tandis qu'un test de Sciences (botanique) ou de Naturalisme réussi montre que le grain est infesté par l'ergot, une croissance fongique. Ce champignon contient un certain nombre d'alcaloïdes dangereux, ainsi que du diéthylamide de l'acide lysergique (LSD). Dans le passé, manger du pain fabriqué à partir de seigle qui en était infecté produisait une affection connue sous le nom de feu de Saint-Antoine. Dans cette maladie, les victimes éprouvaient des hallucinations terrifiantes et souffraient de folie ou de gangrène, pour finir souvent par mourir. On a récemment avancé l'hypothèse que de nombreux cas de sorcellerie et de possessions démoniaques pourraient être imputés à la consommation de pain de seigle infecté par l'ergot.
Si les rêveurs restent à l'orée de la clairière pendant un certain temps, ou s'ils y entrent, l'homme debout qui leur tourne le dos les remarque et leur fait face. Ses traits sont caucasiens, mais il est de couleur noire – même le « blanc » de ses yeux et ses dents grimaçantes sont noirs. Toute personne réussissant un test de Mythe de Cthulhu reconnaît alors Nyarlathotep, et toute personne réussissant un test d'Occultisme le reconnaît comme l'Homme noir des cultes de sorcières. Un test réussi dans l'une ou l'autre de ces compétences exige que leur utilisateur effectue un test de Santé mentale (perte 0/1D8 points). Ceux qui ne réalisent pas qui est l'homme ne perdent pour leur part que 0/1D3 de SAN.
L'homme n'esquisse pas le moindre mouvement pour attaquer les rêveurs et, s'ils ont une once de sagesse, ils devraient partir de la clairière, laissant le trio à son ouvrage diabolique. Si un personnage doit subir un Effet Cauchemardesque à la vue de l'Homme noir, il en résulte que ce dernier paraîtra d'une taille colossale aux yeux du malheureux et fera que le rêveur, impuissant, ira se livrer à lui. Si ses compagnons ne l'arrêtent pas, il entre donc dans la clairière, Nyarlathotep se transforme en monstre aux tentacules rouges décrit dans le *Manuel du Gardien* (pp. 325-326), puis dévore le rêveur.
Si les rêveurs essaient d'interrompre ce qui se passe, Nyarlathotep prend le même aspect monstrueux et les deux vieilles sorcières ramassent leurs sacs et s'envolent loin dans le ciel, en caquetant follement.

Les moisissures vaseuses

Cette rencontre peut se produire plusieurs fois. Ces créatures sont des champignons mobiles ressemblant à d'énormes amibes gluantes qui glissent sur le sol en ingérant toutes les substances alimentaires qu'elles trouvent. Ils sont difficiles à endommager physiquement, mais sont vulnérables aux attaques magiques. Leur taille varie comme indiqué et ils existent en une grande variété de couleurs vives. Souvent, des organes de fructification ornent la surface supérieure de la moisissure. Les moisissures vaseuses peuvent facilement se dissimuler parmi les croissances de champignons qui tapissent le sol ou même tomber des branches d'arbres sur leurs victimes. Voir p. 106 pour les caractéristiques de moisissures vaseuses.

Le cercle férique

Cette rencontre peut se produire plusieurs fois. Un grand cercle de champignons blancs est trouvé. Il mesure 6 m de diamètre, tandis que les champignons eux-mêmes font de 15 à 45 cm de hauteur. Ce cercle est habité par un lutin, qui ne fera connaître sa présence que si un investigateur debout au centre du cercle l'appelle et effectue un test de Persuasion ou d'Arts et métiers (chant). Si le test réussit, le lutin apparaît soudain, comme sorti de nulle part, assis sur l'un des plus grands champignons. Sa taille n'atteint pas 8 cm, et les rêveurs doivent se rapprocher pour le voir clairement.
Le lutin est un petit homme, mal habillé dans un vieux costume sombre et un chapeau haut de forme élimé. Il ne porte pas de chaussures et ses pieds sont surdimensionnés, velus, et possèdent de longues griffes recourbées. Il n'a pas d'ailes. Il est prêt à aider les investigateurs s'ils le lui demandent poliment, et peut leur révéler l'endroit le plus proche où trouver le champignon qu'ils recherchent. Si les rêveurs se montrent en revanche menaçants ou injurieux, il disparaît en un clin d'œil et jamais plus ce lutin ou aucun autre n'apparaîtra alors au(x) rêveur(s) l'ayant menacé.

Le parasite

Cette rencontre peut se produire plusieurs fois, bien qu'après la première, le Gardien souhaitera peut-être que le champignon s'attache à d'autres parties du corps.
Une masse fongique rouge et palpitante chute d'un arbre sur le visage d'un investigateur. Si ce dernier rate un test d'Esquive, le champignon se fixe instantanément, tirant des pseudopodes microscopiques qui s'enfoncent dans la chair de son nouvel hôte. Le champignon est inoffensif, bien que repoussant. Il peut être arraché de force, mais les pseudopodes demeurent alors dans la chair et, en une heure, la masse s'est complètement reconstituée. Le champignon reste pour toujours attaché à la forme onirique de la victime, à moins que cette dernière trouve un moyen de s'en guérir. Il sera son compagnon constant lors de toutes ses futures visites dans les Contrées du Rêve, baissant son APP à 15.

Robigus, dieu de la rouille

Cette rencontre ne peut se produire qu'une seule fois. Si elle est obtenue à nouveau, relancez les dés ou inventez votre propre rencontre.
Les investigateurs entendent à distance une musique agréable, qui semble produite par un instrument à anche. Il est facile d'estimer de quelle direction elle provient. Si les investigateurs réussissent un test de Discrétion, ils peuvent s'approcher de la source sans être vus.
Dans une petite clairière se trouve un homme grand, bien proportionné, assis dans un trône de champignons blancs. Il est beau et flanqué d'un cheval sur un côté et d'un loup sur l'autre, tandis que sur son épaule se trouve un petit pivert. De chaque côté de ce groupe, légèrement en retrait, se trouvent deux champignons de près de 2,50 m, chacun faisant lentement onduler leur chapeau et faisant en sorte que les lamelles en

dessous produisent le bourdonnement étrange qui a d'abord été entendu par les investigateurs. Devant l'homme assis sur le trône dansent une demi-douzaine de gros champignons semblables aux cornemuseurs, mais légèrement plus petits. L'homme sourit et agite la main au rythme de la musique, s'amusant de toute évidence.

Un test réussi d'Anthropologie ou d'Archéologie révèle que ce personnage est Robigus, le dieu romain de la rouille, un champignon qui infeste parfois les cultures de céréales et les détruit. Dans les temps anciens, on apaisait Robigus en organisant une fête (appelée Robigalia), dans l'espoir qu'il épargnerait les récoltes. Il est presque oublié à présent, mais il aime toujours rappeler les honneurs qu'on lui rendait jadis.

Si un investigateur a raté son test de Discrétion, Robigus le remarque, tout comme les rêveurs qui choisissent de se montrer ouvertement. Robigus est ravi d'accueillir quelqu'un à sa fête et invite les rêveurs à se joindre à lui.

Robigus est convaincu que les rêveurs doivent participer à la fête et n'écoutera aucun argument essayant de lui prouver le contraire. Il insiste simplement pour que le ou les personnages chantent pour lui. Chaque rêveur a une chance d'effectuer un test d'Arts et métiers (chant). S'il réussit, Robigus est très satisfait et prêt à parler davantage au rêveur. Si l'investigateur le lui demande, il peut en particulier lui indiquer l'endroit le plus proche où se trouve le champignon désiré.

Si en revanche le test d'Arts et métiers (chant) échoue, Robigus se crispe, se bouche les oreilles, et demande d'arrêter la musique. « Vous avez raison, admet-il. Vous n'êtes certainement pas chanteur, et devez donc être danseur ! » Ayant dit cela, Robigus balaye l'air de la main et transforme le rêveur en l'un des gros champignons dansants déjà décrits.

Ceux qui sont passés inaperçus aux yeux de Robigus peuvent s'esquiver discrètement s'ils le souhaitent.

Toute personne essayant de s'enfuir ou de partir après avoir été invitée à rester se retrouve pétrifiée par le regard de Robigus et incapable de bouger. Robigus ne peut paralyser ainsi qu'une seule personne par round.

Les rêveurs transformés en champignons dansants le restent jusqu'à ce qu'ils soient libérés, ce qui peut être accompli en attaquant et en tuant Robigus (qui, comme il est connecté à Mars, dieu de la guerre, est un adversaire redoutable), ou plus simplement en réussissant un nouveau test d'Arts et métiers (chant) pour Robigus, puis en lui demandant la faveur de redonner à ses victimes leur aspect antérieur.

À son retour dans le Monde de l'Éveil, celui qui a été transformé en champignon subit un effet secondaire mineur : quelques jours plus tard, sa maison se retrouve infestée de champignons dans les tapis, de moisissure dans les éviers, etc. Ce sont tous des spécimens normaux n'infligeant aucun préjudice réel, mais la croissance effrénée de ces champignons devrait finir par devenir inconfortable. L'invasion fongique se poursuit jusqu'à ce que le personnage fasse pulvériser dans son domicile un fongicide par un professionnel.

Voir p. 131 pour les statistiques complètes de Robigus.

Les filaments mortels

Cette rencontre peut se produire plusieurs fois. Entre les champignons recouvrant le sol se trouvent des filaments fongiques qui capturent les rêveurs imprudents. Tout investigateur qui rate un test de Trouver Objet Caché trébuche dans un enchevêtrement de ces derniers. S'il échoue en outre à un test d'Esquive, il est pris par les fils et rapidement étranglé (*Manuel du Gardien*, p. 411). Il est incapable de se libérer lui-même et si un compagnon tente de le faire, il est également attaqué. Un test de Rêver, dépensant 1D6 points de magie, permet de desserrer suffisamment les filaments pour pouvoir tenter un deuxième test d'Esquive. Il peut renouveler la tentative une fois par round jusqu'à l'étouffement.

Sur les bords du lac Stérile

Comme les rêveurs l'ont appris, Ghadamon se trouve à quelques centaines de mètres du rivage, non loin du centre de ce petit lac. L'eau clapote tranquillement sur la plage déserte alors que d'énormes éclairs zèbrent le ciel sombre. Le sable sur lequel marchent les rêveurs est composé d'os et de coquilles brisés qui craquent bruyamment sous les pas, tandis que des crabes translucides d'une cinquantaine de centimètres de largeur glissent latéralement, fuyant l'approche des rêveurs. Ces crustacés ne font aucun bruit en se déplaçant sur la plage.

Si l'un des rêveurs entre dans les eaux du lac Stérile sans avoir d'abord ingéré une vesse-de-loup bleue, il est attaqué par les laquais de Ghadamon.

En mangeant l'une des vesses-de-loup, le participant ressent rapidement les effets du cham-

pignon magique. Avec cette sensation vient la connaissance qu'il peut repousser l'eau de sa personne par la seule force de sa volonté. Avançant vers le Lac Stérile, il remarque que ses eaux salées se retirent en effet devant lui. S'il plonge une main ou un pied dans le lac, l'eau recule très vite en laissant une cavité chatoyante autour de ce membre. Le rêveur peut ainsi entrer dans le lac, et une bulle d'air, qui dure pendant environ une heure, se forme autour de lui à une distance d'environ 60 cm et le suit. Le fond du lac est en pente douce. La chose qui était Blakely se trouve à seulement trente mètres.

Les laquais de Ghadamon

Si les rêveurs n'ont pas déjà fait connaître leur présence, ces choses affluent vers eux quand ils entrent pour la première fois dans l'eau. Les rêveurs les voient foncer à travers le liquide, suivis d'une traînée de bulles. En l'espace de quelques secondes, les choses entourent les rêveurs et forment une sphère autour d'eux.

Ces choses ressemblent à de gros poissons noirs dotés d'énormes mâchoires et de têtes qui se rétrécissent fortement pour finir en une étroite queue de serpent, donnant au poisson un aspect en forme de cône. Ils mesurent en moyenne 1 m de long et ont des yeux jaunes brillants qui dardent horriblement leurs regards froids sur les yeux de leurs victimes. Les rêveurs se retrouvent soudain individuellement entourés par les choses-poissons noires. À moins qu'ils ne se tiennent la main ou ne soient attachés d'une autre façon (reliant ainsi leurs bulles individuelles), ils sont séparés les uns des autres. Ils ne voient plus que les mâchoires sombres de 30 cm ou plus de large, bordées de crocs recourbés de 5 cm. Si un rêveur rate son test de Santé mentale, il perd 6 points d'un coup. S'il souffre d'un Effet cauchemardesque, les choses-poissons se rapprochent brusquement à moins de 30 cm de lui. Un autre test de Santé mentale est maintenant nécessaire, et si le rêveur le rate, les horreurs se referment soudain sur lui alors que sa bulle se défait complètement ; il est dévoré dans un nuage de sang.

Si au moins l'un des tests de Santé mentale réussit, les laquais de Ghadamon gardent leurs distances et ne peuvent pas blesser le rêveur à moins qu'il reste sous l'eau plus longtemps que l'heure que lui confère le champignon. Aucune lumière ne peut pénétrer dans la masse de poissons qui se tortillent, de sorte que les investigateurs ont besoin de torches ou de lampes pour voir sous l'eau.

Quelques laquais de Ghadamon

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*	*sept*
FOR	15	20	10	25	30	5	20
CON	55	70	60	45	50	55	50
TAI	10	15	5	15	10	5	10
INT	15	10	25	30	10	5	25
POU	20	15	25	30	30	15	5
DEX	70	70	60	55	50	105	60
PVie	7	9	7	6	6	6	6

Mouvement 10 (nage)

Combat

Option de combat rapproché : Les sbires utilisent essentiellement la morsure comme attaque.

Morsure : Cette attaque peut également être utilisée pour maintenir une victime et l'entraîner sous l'eau sans la blesser, comme cela est arrivé à Nelson Blakely. La victime peut alors tenter chaque round un test opposé de FOR contre les sbires l'entraînant vers le bas pour se libérer.

- Combat rapproché 85 % (42/17)
- Morsure 1D6 points de dégâts

Protection : 2 points (peau dure semblable à celle des grenouilles)

Perte de Santé mentale : Normalement, ces créatures ne causent qu'une perte de 0/1D3 points de Santé mentale, mais quand une victime est attaquée en masse par elles, ce total peut être modifié.

La larve

Comme il se trouve à seulement trente mètres du rivage, le corps de la chose qu'était Blakely peut être découvert assez vite. Sa vue exige un test de Santé mentale (perte 0/1D6 points). Il conserve la silhouette et les traits de Nelson Blakely, mais fait plus de 3,50 m de long et est entièrement composé d'une substance frémissante translucide et gélatineuse. Il peut à peine bouger ; malgré tout, ses lèvres tremblent et l'on peut entendre la faible voix de Blakely implorant qu'on le libère.

À ce stade, les rêveurs ont deux options. S'ils peuvent réussir à lancer le sort de *Bannissement Onirique*, ils peuvent alors inverser le processus de transfert entre Ghadamon et Blakely, provoquant un rétablissement complet de l'artiste en un nombre de jours égal à dix fois ceux passés en Ghadamon. Si les rêveurs ont en revanche échoué à découvrir ce sort ou à l'apprendre, ou si le lancement de ce dernier échoue, les investigateurs n'ont plus qu'une alternative : tuer la chose sous le lac, causant ainsi la mort de Nelson Blakely, et forçant en même temps la chose qui grandit dans la chambre à coucher de la maison Tilstrom à retourner dans les Contrées du Rêve. Tuer Blakely n'est cependant efficace que si le transfert est incomplet. Si la transformation est au contraire achevée, tuer Blakely délivrera simplement son âme de son horrible état actuel, mais ne fera pas pour autant retourner Ghadamon dans le monde des rêves. Blakely est très facile à tuer. Son corps bleuâtre est fragile au plus haut point, et même la plus petite coupure fera se répandre dans l'eau du lac le fluide contenu dans sa peau membraneuse, provoquant sa mort en quelques minutes.

CONCLUSION

Une récompense en SAN de 2D10 points est appropriée pour avoir réussi à mettre un terme au transfert de Ghadamon et de Nelson Blakely, réduite à 2D8 points si cela a pour conséquence la mort de l'artiste. Si les investigateurs parviennent simplement à tuer Blakely après que Ghadamon se soit échappé vers la mer, la récompense est réduite à 1D8 points, et Ghadamon reste en liberté dans le Monde de l'Éveil. Si Penny est sauvée de son destin de démence, les personnages reçoivent 1D6 points de Santé mentale supplémentaires. Éliminer de manière permanente Jerry le tueur à la hache récompense les investigateurs de 1D6 points de Santé mentale supplémentaires, ainsi que des félicitations de la police, si les investigateurs peuvent produire des preuves indiquant que Jerry était le coupable derrière les assassinats à la hache.



SCÉNARIO

LA SAISON DE LA SORCIÈRE

Une enquête sur Terre conduit à une confrontation dans les Contrées du Rêve avec la sorcière Hesper Payne.



Les investigateurs vont devoir, à travers les Contrées du Rêve, anéantir les plans de vengeance de l'une des figures les plus tristement célèbres d'Arkham…

En quelques mots…

Depuis son exécution en 1692 à Arkham, la sorcière Hesper Payne, réfugiée dans les Contrées du Rêve, n'a de cesse de se venger de la ville. Elle a attendu des décennies voire des siècles, mais son heure est maintenant venue. Un dernier sacrifice, mené conjointement dans les Contrées du Rêve et dans le monde réel, lui permettra de passer la frontière entre les deux univers, et de ravager la ville avec l'aide de ses serviteurs monstrueux.

Implication des investigateurs

Les investigateurs lisent un article intrigant du *Boston Globe* et sont aussitôt contactés par un membre de la branche féminine de la Société des historiens d'Arkham, qui les lance sur la piste de la profanation de trois tombes dans un cimetière d'Arkham.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher le plan** d'Hesper Payne de se réaliser
- **Sauver par là même Éric Watson**, qui est destiné à être sacrifié, **et Susan Mason** de sa possession
- **Soulager trois cadavres** d'anciens fondateurs de la ville d'Arkham de leurs tortures actuelles



Introduction

Le printemps apporte une vie nouvelle à la ville endormie d'Arkham, dans le Massachusetts. Les arbres commencent à bourgeonner et les fleurs s'épanouissent, tout comme la danse des amours dans les cœurs des jeunes gens et des jeunes femmes. Pourtant, le sombre passé jette une ombre sur ces jolis signes de la saison.

Les terrains de jeux ne diffusent plus le bruit familier des rires d'enfants. Les mères, apeurées, gardent fermement leurs enfants derrière des portes barricadées. Les rues le soir sont vides, sauf lorsque quelques couples d'amoureux imprudents s'y promènent. Les avenues sont remplies des légendes hantées du passé de la ville. Beaucoup vivent dans la peur de ces contes d'anciens. D'autres attendent et observent. Seuls quelques-uns osent défier la Saison de la sorcière.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Difficulté : Éprouvé
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 8 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Familiarisés avec les Contrées du Rêve
Époque : Années 1920

À l'affiche

Hesper Payne

Sorcière exécutée en 1692, elle se réfugia dans les Contrées du Rêve, mais pas avant d'avoir eu le temps de maudire la ville. Elle cherche aujourd'hui à entrer dans le Monde de l'Éveil afin d'assouvir sa vengeance en compagnie de dizaines de serviteurs venus d'un autre monde.

Susan Mason

Étudiante à l'université Miskatonic, elle a pris pension dans la « maison maudite » ayant autrefois appartenu à Hesper Payne ; elle est par ailleurs une lointaine descendante de la sorcière. Cette dernière, qui avait déjà commencé à influencer la jeune femme à travers ses rêves, a renforcé son emprise depuis le déménagement de Susan dans sa propre demeure. Susan Mason s'apprête à accomplir les volontés de son aïeule afin que cette dernière puisse traverser la frontière séparant les Contrées du Rêve du Monde de l'Éveil.

Ambiance

Une fois de plus, le passé d'Arkham resurgit. Le supplément consacré à cette ville (n° 12, éd. Sans-Détour, 2010), s'il n'est pas indispensable, sera évidemment un plus. Nous avons d'ailleurs rajouté entre crochets les numéros renvoyant aux entrées décrivant les lieux de ce supplément qui sont évoqués dans le scénario. Il convient cependant de noter ce qui suit. Ce scénario, présent dès la première édition des Contrées du Rêve (Chaosium, 1986, trad. Descartes 1987), reconduit dans les éditions ultérieures et non remanié dans la dernière version dont nous vous proposons la traduction (5e éd., Chaosium, 2011), est en relative contradiction avec le supplément consacré à Arkham. En effet, Hesper Payne semble y endosser le rôle dévolu à Keziah Mason [n° 719] : ancienne demeure devenue pension et tenue par un certain M. Dombrowski, ancienne chambre de la sorcière au 2e étage, occupée par un jeune – ici une jeune fille contre un jeune homme dans le supplément sur Arkham –, lueur violette accompagnant ses apparitions, etc. Mais on ne peut pas entièrement substituer une sorcière à l'autre : Mason n'a jamais été exécutée, mais s'est enfuie avant sa mise à mort, contrairement à Hesper Payne qui a lancé à cette occasion sa malédiction pour se réfugier dans les Contrées du Rêve ; et les adresses de leurs deux demeures sont différentes… De même, le cimetière d'Aylesbury Hill s'inspire fortement de Hangman's Hill [n° 404], lié cette fois-ci à la sorcière Goody Fowler, situé près du cimetière boisé [n° 405] longé par… Aylesbury Street. Bref, Gardien, ayez conscience de tout cela et trouvez l'accommodement qui vous convient en cas de joueurs tatillons (modifiez l'année du scénario, etc.).



Informations pour le Gardien

En 1692, des Arkhamites exécutèrent Hesper Payne pour sorcellerie. Alors qu'elle se tenait sur l'échafaud, elle lança sur le village une malédiction ignoble, qui envoya en même temps son âme mauvaise dans les Contrées du Rêve, où elle attendit plus de deux siècles le temps qu'Arkham subisse les assauts de sa vengeance.

Le temps est maintenant venu. Une étudiante de l'université Miskatonic, Susan Mason, a pris une chambre dans une ancienne pension d'Arkham, connue dans le coin comme la « maison maudite », car il s'agissait de la maison d'Hesper Payne durant sa vie mortelle.

Susan Mason a choisi de vivre dans l'ancienne bâtisse délabrée parce qu'elle est une descendante de la sœur d'Hesper. Cette dernière a influencé Susan à travers ses rêves, en lui conférant le désir irrésistible de partir à la recherche de son histoire familiale d'Arkham.

L'influence onirique d'Hesper s'est accentuée après l'emménagement de Susan dans la maison maudite. Hesper a même fini par prendre un contrôle complet après la découverte par Susan d'une gravure représentant son aïeule dans un vieux livre à la Société des historiens d'Arkham [n° 901]. La ressemblance des deux était étrange et complète, jusqu'au même grain de beauté sur le visage et une cicatrice récemment reçue à l'oreille. Alors que Susan chancelait mentalement sous le poids de cette révélation, l'influence néfaste de la sorcière prit le contrôle psychique sur elle.

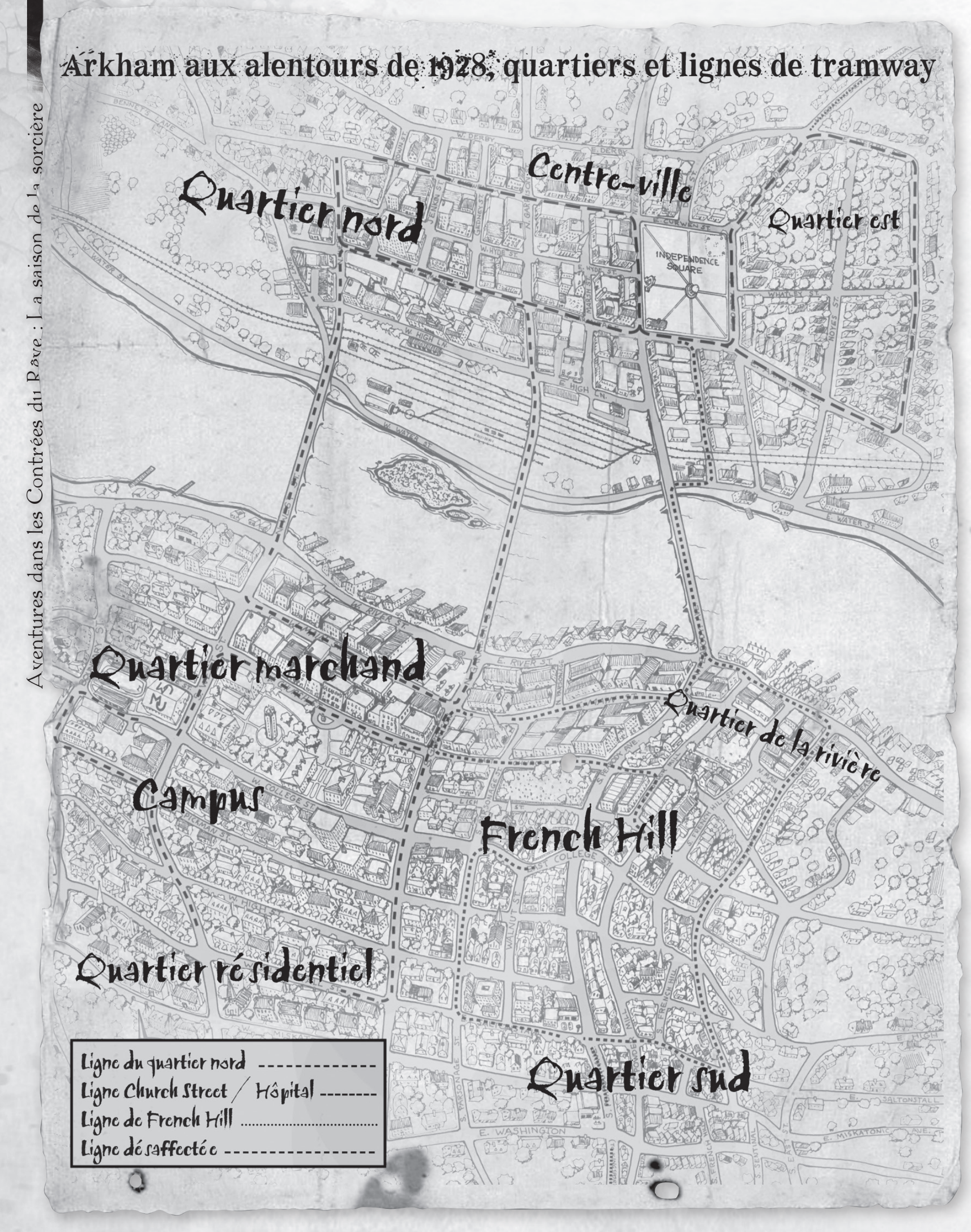
Susan maintenant prête à faire sa volonté, le plan de vengeance d'Hesper Payne fut mis en action. Elle fit ouvrir à Susan les tombes des anciens pères de la ville et emmener leurs os dans un sanctuaire souterrain dans les bois près du cimetière d'Aylesbury Hill. Une fois là, Susan lança un sort pour transporter les âmes des infortunés jusque dans les Contrées du Rêve, où Payne les livra à une colonie de bêtes lunaires afin de leur faire subir une torture éternelle. Cela achevait la première partie de la malédiction d'Hesper Payne.

L'autre partie de la vengeance de la sorcière doit avoir lieu la nuit de Walpurgis (le 30 avril, la nuit précédant le 1er mai). Une double cérémonie est prévue, Payne exécutant son rituel dans les Contrées du Rêve et Susan lançant le même sort dans une crypte souterraine dans les bois d'Aylesbury Hill. Alors, les siècles de recherche d'Hesper Payne dans les Contrées du Rêve apporteront leurs mauvais fruits. Le rituel transportera physiquement la sorcière, ainsi que des dizaines de ses serviteurs oniriques, dans le Monde de l'Éveil, et elle ravagera Arkham en compagnie des créatures monstrueuses qu'elle aura amenées avec elle.

Informations pour les investigateurs

Un court article paraît dans l'édition du 26 avril du *Boston Globe*, ou de tout autre journal qui s'adapterait mieux au cadre de campagne du Gardien. Une copie de celui-ci apparaît sous la forme de l'**Aide de jeu n°1.**

Ce même jour, une certaine Mrs Prynne, membre de la branche féminine de la Société des historiens



Aide de jeu n° 1 – Arkham frappé par les goules !

ARHAM FRAPPÉE PAR DES GOULES !

ARKHAM (Mass.) – La police a rapporté que trois tombes situées dans le cimetière historique d'Aylesbury Hill ont été violées la nuit dernière.

Les tombes ont été identifiées comme étant les lieux de repos de Randolph Smith, Samuel Decker, et Jonathan Cooper. Leur inhumation remontait à près de deux siècles.

Le gardien a déclaré avoir aperçu une lumière violette dans le cimetière peu après minuit, qui pourrait avoir un lien avec cette odieuse profanation.

La police soupçonne des contrebandiers d'alcool d'être les auteurs de ces méfaits destinés peut-être à dissimuler une cargaison d'alcool canadien.

d'Arkham, rend visite aux investigateurs s'ils vivent en Nouvelle-Angleterre, ou leur envoie un télégramme urgent s'ils habitent ailleurs. La Société a appris de source policière que les trois vieilles tombes n'avaient pas seulement été fracturées, mais également dépouillées de leur contenu. Elle craint que des chineurs peu scrupuleux venant de New York se cachent derrière cet incident, et que ce ne soit que le début d'une tentative concertée destinée à dépouiller Arkham des reliques de son glorieux passé.

Mrs Prynne est cependant étonnée du choix de ces trois tombes : il y a tout de même de nombreux sites plus marquants. C'est pourquoi elle suggère aux investigateurs de débuter par là leur enquête. Pour ce faire, ils peuvent examiner les dossiers de la Société, le fonds de la bibliothèque municipale d'Arkham [n° 211], et diverses collections conservées à l'université Miskatonic [n° 620].

Si les investigateurs se retrouvent plus tard coincés dans leur enquête, elle pourra leur proposer d'autres angles d'attaque, au gré du Gardien, mais il sera tout aussi judicieux qu'elle rende visite à sa mère malade à Bar Harbor si les investigateurs commençaient à se reposer exagérément sur elle pour trouver des idées.

EFFECTUER DES RECHERCHES

À la Société des historiens d'Arkham, la bibliothèque municipale d'Arkham, et à la bibliothèque Jeremiah Orne à l'université Miskatonic, on peut trouver des informations sur les hommes dont les restes ont été si mystérieusement dérobés. Un test séparé de Bibliothèque est nécessaire pour chaque élément d'information.

Randolph Smith

- Les archives municipales attestent que Smith, trappeur de profession, fut l'un des pères fondateurs de la ville. Il est né en 1623 et mort en 1699.
- Les archives judiciaires montrent que Smith fut le principal témoin contre Hesper Payne lors de son procès en sorcellerie de 1692. Smith a déclaré l'avoir vue dans les bois au sud-est d'Aylesbury Hill, pactisant avec le diable. Une grande partie de son témoignage a ensuite été découpé du dossier.



- Dans les *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, un ouvrage sur la sorcellerie, l'auteur affirme que Smith décrivit le diable sous l'aspect d'un très grand nègre. Smith dit également avoir vu Payne parler avec un immonde familier caprin. Le bouc avait des sabots particuliers qui s'écartaient et le visage d'un homme barbu avec des crocs jaune vif.

Samuel Decker

- Les archives municipales indiquent que Decker a été maire d'Arkham de 1685 à 1710. Il est né en 1647 et mort en 1716.
- *Curiosités dans le droit de la vieille Nouvelle-Angleterre*, un ouvrage au titre suffisamment explicite, stipule qu'à Arkham, entre 1685 et 1695, l'une des fonctions du maire était d'entretenir la petite prison de la ville et de superviser tous les châtiments corporels et interrogatoires judiciaires.
- Dans une lettre du cousin de Decker à sa tante, le cousin mentionne qu'Hesper Payne a maudit Decker pour le traitement qu'il infligeait aux sorcières emprisonnées, avant la pendaison de Payne en septembre 1692.

Jonathan Cooper

- La plupart des histoires d'Arkham stipulent que Cooper fut le premier homme de loi à s'installer à Arkham. Il est né en 1630 et mort en 1699. Il est devenu juge en 1690.
- Tous les dossiers du tribunal pour les affaires de sorcellerie indiquent que le juge Cooper a présidé la plupart des procès en sorcellerie à Arkham. Il a condamné Hesper Payne à mort par pendaison, et verbalement condamné son âme aux feux de l'enfer. Pour ce dernier fait, il a ensuite été réprimandé par les autorités.

LE CIMETIÈRE D'AYLESBURY HILL

Les investigateurs qui se rendent dans le cimetière pendant la journée peuvent parler au gardien, Herman Walker. Un test réussi de Baratin est nécessaire pour obtenir une information de sa part. Sinon, Walker est impressionné par toute personne ayant un Crédit à 40 % ou plus, et sera dès lors obséquieux et désireux de coopérer avec cette personne élégante. Il n'attend d'elle ni pot-de-vin, ni pourboire, mais sera agréablement surpris si cela lui est proposé – il acceptera avec empressement. Néanmoins, il a des principes : seule une compétence de Crédit à 40 % ou plus, ou un test de Baratin réussi, le fera accepter de parler (**Aide de jeu n°2**).

Si les investigateurs souhaitent examiner les tombes profanées, Herman Walker les leur montre volontiers. S'ils ne se rendent pas sur les tombes avant le 29 avril, ils les trouvent alors rebouchées (par le gardien) sans pouvoir trouver plus d'indices.

Aide de jeu n°2
La déclaration de Herman Walker

DÉCLARATION DE HERMAN WALKER

Eh bien, je prenais lair dans le cimetière au moment où le vol sest déroulé. Jai vu une lueur nimbée de brume, une sorte de violet, à côté des tombes. Et cest tout.

... La lumière, cest un fantôme, vous savez. Je le sais, et vous lapprendrez vous aussi. Cette lumière, cest un fantôme. Et je sais lequel : celui dHesper Payne, celle qui a maudit Arkham et tous ceux qui sont dedans. Je pense quelle cherche à revenir pour voir les débuts de sa malédiction saccomplir.

... Et puis, ah oui, je me souviens encore dautre chose. Je me rappelle quune fille de luniversité fouinait autour des tombes pillées quelques jours avant quelles soient ouvertes. Je lui ai parlé. Elle sappelait Susan. Je crois quelle étudie lhistoire. Un grand nombre détudiants dhistoire viennent ici traîner dans les parties les plus anciennes du cimetière. À la recherche de dates de naissance ou de ce genre de chose.



Les tombes ouvertes sont situées dans la partie la plus ancienne du cimetière. Les pierres tombales à cet endroit sont usées et craquelées avec l'âge. De vieux arbres pourrissants étendent leurs ombres sinistres sur les investigateurs alors qu'ils se rapprochent de la scène du crime.

Les investigateurs découvrent de gros tas de terre amoncelés de chaque côté des tombes ouvertes. Les cercueils en bois en décomposition ont été jetés sur ces tas. Tous ont été ouverts de l'extérieur. Chaque cercueil a été vidé de son contenu.

Si un personnage descend dans une de ces tombes ouvertes, le joueur peut tenter un test de Trouver Objet Caché. En cas de réussite, l'investigateur remarque de gros agrégats de terre meuble sur la paroi est de la tombe. Si on les examine, cette terre s'écroule pour révéler l'entrée d'un tunnel étroit débouchant dans la tombe. On trouve la même chose dans les deux autres fosses. Un test de Sciences (géologie) réussi montre que ces tunnels ont été creusés par en dessous. Réaliser cela nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).

Si les investigateurs agrandissent l'entrée du tunnel, ils découvrent un tunnel suffisamment important pour pouvoir y pénétrer à quatre pattes. À ce stade, les joueurs doivent tenter un second test de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, les investigateurs remarquent plusieurs petites empreintes de sabots dans la terre du tunnel. Ils semblent fendus et évasés vers l'extérieur d'une façon très particulière.

Si les investigateurs s'aventurent dans les tunnels, le Gardien peut les laisser errer pendant une ou deux heures. Ils finissent par émerger d'un tuyau d'égout se déversant dans le fleuve Miskatonic, à plusieurs pâtés de maisons. Durant leur périple, ils ont un risque de 20 % de rencontrer 1D6 goules. Aucune ne laissera passer la chance de massacrer un groupe de cibles aussi faciles que ces investigateurs qui rampent dans des tunnels obscurs et déroutants.

Six goules attaquantes

	une	deux	trois	quatre	cinq	six
POU	80	90	65	80	55	85
DEX	65	86	50	85	76	55
PVie	18	18	13	13	12	17
PMagie	16	*18*	*13*	*16*	*11*	*17*

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 9

Combat :

- Combat rapproché 40 % (20/8) 1D6+1D4 + Mordre et Serrer (cf. ci-dessous)
- Mordre et Serrer 35 % (17/7)

1D4 points de dégâts automatiques par round

Protection : Les armes à feu et les projectiles n'infligent que la moitié des dégâts ; arrondir à l'entier inférieur.

Sortilèges : Une goule a 15 % de chances de connaître 1D10 sorts, choisis par le Gardien.

Compétences :

Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Grimper	85 %
Sauter	75 %
Sentir la pourriture	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Perte de Santé mentale : 0/1D6

LA MENACE DES GOULES

Une goule peut attaquer avec ses deux griffes et ses dents en un seul round. Si la morsure atteint sa victime, elle se bloque dessus plutôt que d'utiliser ses attaques de griffes et tourmente la victime de ses crocs, en continuant à lui infliger 1D4 points de dégâts automatiques de morsure. Un test opposé de FOR permet de se débarrasser de la goule, faisant ainsi cesser les dégâts de morsure. Pour avoir davantage d'informations, voir l'entrée sur les goules dans le *Manuel du Gardien* (p. 293).

Dans l'espace confiné et sombre des tunnels, le combat diffère légèrement. Une arme à feu tire par exemple au rang de DEX de son utilisateur et, en conséquence, un investigateur n'a pas obligatoirement l'occasion de tirer avant que le corps à corps ne se produise. Toutes les compétences de corps à corps des investigateurs (sauf Combat rapproché (corps à corps)) nécessitent des tests majeurs. De leur côté, les attaques de Goules ne sont pas gênées.

AUTRES INFORMATIONS

Susan à l'université Miskatonic

Comme nous l'avons déjà signalé, la bibliothèque de l'Université Miskatonic contient des informations sur Randolph Smith, Samuel Decker et Jonathan Cooper. Elle conserve également une collection quasi complète des journaux locaux.

Si les investigateurs se rendent au département d'histoire [n° 611] à la recherche d'étudiantes prénommées Susan [prénom qui apparaît dans *La Déclaration de Herman Walker*, **Aide de jeu n°2 p. 215**], ils sont autorisés à rencontrer le Dr Hampton, le directeur de ce département. Si un investigateur enseigne à l'université Miskatonic, est professeur d'histoire dans une université ou un *college*, ou a en sa possession une lettre de référence rédigée par un membre du corps professoral de l'université Miskatonic, le Dr Hampton est heureux d'apporter son aide. Sinon, il faut réussir un test de Crédit, de Baratin ou de Persuasion afin qu'il divulgue des informations

confidentielles à ces inconnus que sont pour lui les investigateurs.
Le Dr Hampton connaît cinq étudiantes en histoire prénommées Susan, et peut fournir leurs adresses aux investigateurs.

Susan Dugan

Les investigateurs la trouvent chez elle dans sa chambre d'internat, et doivent l'attendre dans le salon des visiteurs. Elle travaille sur un mémoire qui a pour sujet les causes de la guerre de Sécession. Si les investigateurs se comportent avec elle de manière amicale et détendue, et lui posent des questions au sujet d'une Susan qui passerait du temps près du vieux cimetière, elle leur répond qu'ils doivent parler de Susan Mason, qui vit dans un taudis infesté de rats de l'autre côté de la ville. Elle ajoutera que Susan Mason ne vient plus beaucoup en cours. Si les investigateurs ont au contraire une attitude rigide et formelle vis-à-vis d'elle, elle ne leur dit rien. Si un investigateur commet l'erreur de lui faire des avances, elle lui met sous le nez sa bague de fiançailles en diamant et attend de lui des excuses.

Susan Mason

Le professeur indique aux investigateurs qu'elle est devenue tellement accaparée par l'histoire de sa famille qu'elle a laissé tomber les cours ce semestre. Son ancienne adresse était au 119 Jenkin Street, à Arkham.

Susan Crawford

Son ancienne camarade de chambrée indique aux investigateurs que Miss Crawford a quitté l'université pour rentrer chez elle. Si les investigateurs essayent d'interroger d'autres étudiants d'histoire au sujet de Susan Crawford, un test de Crédit réussi les informera qu'elle est partie de manière plutôt inopinée. Certaines rumeurs affirment qu'elle était enceinte. Si les investigateurs se rendent chez elle à South Bend, dans l'Indiana, ils découvriront que cette rumeur dit vrai.

Susan Smith

Elle travaille comme assistante à la bibliothèque Orne de l'université Miskatonic. Elle vit chez ses parents et déclare qu'elle ne passe jamais près de ce vieux cimetière dégoûtant. Sa famille et ses amis corroborent cette affirmation.

Susan Craig

Dans les bureaux du département d'histoire, elle classe les dossiers des étudiants de première année. Elle et Susan Mason sont les seules étudiantes diplômées du département d'histoire. Elle sait que Susan Mason passait beaucoup de temps à chercher dans le cimetière. La dernière fois qu'elle l'a vue, elle était à la Société des historiens d'Arkham en train d'étudier les procès en sorcellerie. Susan Mason vit dans la « maison maudite ». Elle est heureuse d'expliquer cette référence si quelqu'un le lui demande.



L'Annonceur d'Arkham

Les investigateurs peuvent examiner les volumes reliés des anciens numéros de *L'Annonceur*, soit à la bibliothèque de l'université, soit dans les locaux mêmes du journal. Dans le premier cas, seuls les étudiants de l'université Miskatonic ou les professeurs d'une autre université peuvent librement parcourir les anciens numéros à la bibliothèque Orne. Dans les bureaux du journal, un test de Crédit ou de Persuasion réussi impressionnera suffisamment les employés pour permettre à l'investigateur d'étudier de près la pile épaisse de numéros relativement récents et non encore reliés.
Historiquement, un journal concurrent existe, la *Gazette d'Arkham*, mais il contient beaucoup d'informations similaires et est donc ignoré dans ce scénario.
Un élément d'information peut être obtenu pour chaque test de Bibliothèque réussi ; les indices disponibles sont reproduits dans les **Aide de jeu n°3.**
Un test d'Occultisme réussi permet d'identifier le 1er mai comme une date importante pour les célébrations des sorcières.

Indices dans les journaux

Résumé des différents tirages : depuis plusieurs années, des événements étranges se produisent à Arkham aux alentours du 1er mai. Les articles datant de plusieurs années signalent des drames tels que des suicides, des disparitions, et même des monstres marins.

La police d'Arkham

Un test de Droit, de Crédit, ou de Baratin est nécessaire pour arracher quelques informations au sergent de service débordé de la police d'Arkham [n° 228]. Si un test réussit, le sergent Cobb informe les investigateurs que

la police n'a aucune piste pour le moment au sujet des tombes pillées le 27 avril. Une traînée de terre a été trouvée menant dans les bois d'Aylesbury Hill, mais elle se termine une centaine de mètres après l'orée. L'affaire n'est pas très importante et la police a franchement d'autres chats à fouetter.

Si un investigateur a le toupet de demander quels sont ces « autres chats », et si le joueur concerné réussit un test de Persuasion ou de Baratin, l'officier laisse échapper qu'il y a un nombre croissant d'appels liés à des disputes conjugales et domestiques. Manifestement, les gens ont du mal à dormir. En outre, il y a de nombreux appels fantaisistes de gens qui prétendent avoir vu le fantôme d'une sorcière et un halo de lumière violette. Ces activités farfelues font perdre à la police un temps précieux et mettent en danger tout le monde, ajoute avec sévérité le sergent Cobb.

Les historiens locaux

Si les investigateurs contactent un antiquaire du coin, ou si leurs joueurs réussissent un test d'Histoire, ils peuvent apprendre qu'une malédiction a été lancée sur la ville par la sorcière Hesper Payne à la fin du XVII[e] siècle. De son vivant, c'est elle qui avait fait construire la vieille pension de famille du 119 Jenkin Street et en était propriétaire.

Aide de jeu n°3a : L'esprit de la saison

L'Esprit de la saison

Depuis quelques semaines, l'esprit du printemps fait défaut dans le cœur de nos citoyens. On peut s'en rendre compte au service dépourvu de sourire d'un restaurant du coin, à l'absence de passants dans les rues à la nuit tombée, et au nombre impressionnant de personnes s'agglutinant dans les cabinets médicaux dans toute la ville.

Il semblerait qu'une nouvelle fois beaucoup de gens soient affectés de troubles du sommeil. Le Dr Cox, de l'asile d'Arkham, témoigne d'un grand afflux de personnes affirmant souffrir de cauchemars. Il indique également que de nombreux résidents d'Arkham ont encore un reste de superstition, et subissent ainsi le stress mental dû à la proximité de Walpurgis.

17 avril

Un étudiant victime d'un mal étrange

Éric Watson, 21 ans, étudiant en mathématiques à l'Université Miskatonic, a été admis à l'asile d'Arkham hier soir. Il est pensionnaire au 119 Jenkin Street (une adresse connue localement sous le nom de la « maison maudite »).

La police a trouvé le jeune Watson errant au nord de Garrison Street, près du Rotary Club, avec le regard vide et un babillage incohérent.

Les médecins réservent leur diagnostic.

26 avril

Aide de jeu n°3b : Un étudiant victime d'un mal étrange

La Société des historiens d'Arkham

Le bâtiment de la Société des historiens d'Arkham est librement ouvert, du lundi au vendredi, et de 10 heures à 17 heures. Il est fermé le week-end. Si les investigateurs lui donnent une bonne raison et en fonction de ses disponibilités, Mrs Prynne pourra les accueillir à n'importe quelle heure décente. Il n'y a pas de gardien. Outre les informations énumérées dans la section *Effectuer des recherches* concernant Randolph Smith, Samuel Decker et Jonathan Cooper, les éléments suivants peuvent être obtenus concernant Hesper Payne. Un test séparé de Bibliothèque est nécessaire pour chaque élément d'information, car ils sont enfouis dans de longs et parfois fastidieux mémoires, lettres, journaux intimes et histoires de famille.

- Dans les *Annales de la famille Rondford*, William Rondford (1679-1734) a indiqué à son petit-fils qu'il avait plusieurs fois personnellement épié Hesper Payne lorsqu'il avait 12 et 13 ans. Mais il était trop effrayé pour en parler devant le tribunal.
  Rondford a fréquemment aperçu Payne dans les bois la nuit, souvent avec d'autres femmes ayant plus tard été traduites devant la justice et pendues comme sorcières. Une lumière violette accompagne toujours sa présence. Par trois fois, il prétend l'avoir vue avec un homme noir de grande taille la veille de la pleine lune. Cet homme ne pouvait être que Satan en personne.
  Une fois, il a aussi vu Hesper Payne portant un bouc sur les épaules. Il avait un visage humain méchant, avec de longues dents. Ses sabots étaient difformes. Il chuchotait à l'oreille de la sorcière.
- Les dossiers personnels des différents officiers de justice s'accordent sur le fait que la confession d'Hesper Payne a fini par être obtenue au moyen d'un fer porté au rouge. Elle a été ainsi brûlée au cœur avec une marque de type « hébraïque » sur instructions de Samuel Decker. Immédiatement après, elle est passée à des aveux complets, mais sans toutefois montrer un quelconque signe de contrition. Le juge Cooper a réclamé sa mort par pendaison, après quoi elle fut enterrée dans une tombe anonyme en dehors des limites du cimetière.
- Le journal intime de Charity Smith, la fille aînée de Randolph Smith, contient le récit d'un témoin oculaire de l'exécution d'Hesper Payne (voir **Aide de jeu n°4**).

Un test réussi de Trouver Objet Caché permet aux investigateurs de constater que, dans les minutes du tribunal relatives aux procès en sorcellerie, les pages concernant celui d'Hesper Payne ont été récemment arrachées. Elles contenaient sans doute beaucoup d'informations. Si les investigateurs en informent la bibliothécaire, elle est choquée et soupçonne verbalement « Susan ». Si les investigateurs posent des questions au sujet de cette Susan, la bibliothécaire leur répond qu'une étudiante de l'Université Miskatonic prénommée Susan venait régulièrement étudier les ouvrages sur les procès des sorcières. Elle n'est plus venue depuis quelques semaines, mais la bibliothécaire suppose qu'elle est étudiante en histoire, car personne d'autre ne passerait autant de temps sur un seul et unique sujet historique.

L'asile d'Arkham

L'asile [n° 201] est situé sur East Derby Street, et est ouvert aux visiteurs entre 11 heures et 16 heures, tous les jours. Si les investigateurs souhaitent rendre visite à Éric Watson, ils doivent réussir un test de Baratin ou de Médecine. Si l'un d'entre eux est psychologue ou psychiatre, le groupe est immédiatement autorisé à entrer. Le Dr Cox, chef par intérim de l'établissement, accompagne les visiteurs.

Dans la cellule de Watson, ils trouvent un jeune homme assis sur le rebord d'un lit, les yeux perdus dans le vide. Il semble qu'il n'ait pas dormi depuis des jours, et le Dr Cox confirme que tel est le cas. Il indique aux investigateurs qu'Éric lui a dit avoir peur de dormir en prétendant faire des rêves étranges dans lesquels il voit une belle femme habillée de vieux vêtements avec un bouc hideux accroupi à ses pieds. Éric ajoute qu'elle l'a appelé et l'a conduit dans des contrées déroutantes, aidée par la lumière d'une lampe violette étrange.

Dans ses moments de lucidité, le jeune Watson a raconté aux médecins qu'il ne pouvait parfois pas dire si ses rêves étaient la réalité ou si ses moments d'éveil étaient des rêves. « Un cas très intéressant », dit le Dr Cox en s'éclaircissant la voix.

Si les investigateurs souhaitent communiquer avec Éric Watson, un joueur doit réussir un test de Psychanalyse. S'il rate, Watson s'assoit simplement sur le rebord de son lit, le regard dans le vague, tendant parfois ses mains dans leur direction, parfois les agitant comme si les investigateurs n'étaient qu'une vision floue.

Alors que la sorcière se tenait sur l'échafaud, elle cracha et maudit la ville. Ses mots jetèrent l'effroi dans les cœurs de toutes les personnes présentes. « Et par le pouvoir de l'Homme noir, je me relèverai du pays du sommeil profond, et grande sera ma colère. Les âmes de Randolph Smith, de Samuel Decker, et de Jon Cooper seront tenues prisonnières pour ma vengeance et mes tourments dans le pays des cauchemars. Cette cité tremblera, l'obscurité de la mort se lèvera et mon pouvoir régnera une nouvelle fois à son zénith ! » C'est alors que la maléfique sorcière fut pendue.

Aide de jeu n° 4 : L'exécution d'Hesper Payne



Si le test de Psychanalyse est réussi, il partage le rêve suivant avec eux. Il répète ce que les médecins ont déjà rapporté à propos d'Hesper Payne et de son bouc familier, puis décrit la scène alors qu'il est en train de la suivre.

« Nous traversons un village aux rues pavées et croisons des gens vêtus de costumes étranges. Les chats se pressent à nos pieds et émettent un sifflement en direction de la femme au bouc, tandis que les gens l'évitent lorsqu'elle passe. Nous longeons des champs, puis arrivons dans une ville remplie de marins et de sombres tavernes. Enfin, nous quittons cette ville pour arriver devant une vieille maison délabrée avec le temps. Derrière cette demeure, mon sort devient tout à fait clair. Près d'un autel se dresse une énorme chose noire tenant un couteau bien aiguisé. Elle m'intime l'ordre de me coucher, que mon sang devrait permettre d'accomplir la malédiction et que je serai alors comme eux, maître des rêves.

« À ces mots, je m'enfuis et me retrouve dans ma chambre. Mais il est là, le bouc à côté d'elle, le couteau à la main. Alors que je m'apprête à retourner dans mon lit, le bouc me mord. Ce matin-là, je me suis réveillé couché dans mon lit, trempé d'une sueur glacée. Et en baissant les yeux, j'ai vu ceci ! »

Il tend sa main bandée et la déballe pour montrer une blessure. Un test réussi de Médecine, d'Anthropologie, ou de Sciences (zoologie) permet de détecter que la morsure semble humaine ou infligée par un singe, faite en tout cas par des crocs pointus.

Pendant l'examen de la blessure, Éric retourne à son hébétude et plonge à nouveau son regard dans le vide.

Informations pour le Gardien au sujet d'Éric Watson

Éric Watson était et est toujours influencé depuis les Contrées du Rêve par Hesper Payne. Elle souhaite qu'il sacrifie son être onirique dans le sortilège destiné à détruire Arkham. À son réveil, c'est Susan Mason qu'il vit habillée en Payne, portant sa lanterne violette familière et accompagnée de son bouc familier, Spectre.

Les intentions de Susan sont similaires à celle de Payne : sacrifier le vrai Éric alors que la sorcière tue son être onirique, afin d'aider Payne à briser la paroi du sommeil et à pénétrer dans le Monde de l'Éveil.

Un test réussi en Mythe de Cthulhu ou en Savoir ès Rêves apprend aux investigateurs ce dont ils ont besoin pour voyager dans les Contrées du Rêve afin d'élucider ces événements étranges.

LA MAISON MAUDITE

Tôt ou tard, les investigateurs décideront de se rendre au 119 Jenkin Street, l'ancienne demeure d'Hesper Payne. Elle se trouve au nord de la ville, non loin de l'intersection avec West Derby Street. L'asile d'Arkham est à cinq minutes à pied.

Sur trois niveaux, la maison maudite a une apparence inquiétante et dégage un sentiment de mal très ancien. C'est actuellement une pension, qui attire les pauvres et ceux qui sont curieux au sujet des légendes de sorcières. Susan Mason et Éric Watson ont été justement attirés ici par ces légendes, tout comme maintenant les investigateurs.

Chaque pensionnaire est décrit séparément.

M. Dombrowski

Il s'agit du propriétaire. Il est âgé d'une cinquantaine d'années ; chauve, il est en surpoids. Son apparence est très sévère, et il ne cesse de dévisager les investigateurs pendant qu'ils lui posent leurs questions. Il est cependant heureux de parler aux gens de la demeure.

Si on l'interroge au sujet de Susan Mason, il déclare que c'est une bonne locataire, plutôt repliée sur elle-même, et qui paie son loyer en temps et en heure.

Si on le questionne à propos d'Éric Watson, il répond que ce dernier s'est comporté en excentrique dès le premier jour où il a emménagé. Dombrowski sait que Watson étudiait les mathématiques à l'université.

Il dit aux investigateurs qu'ils sont libres de discuter avec tous les résidents qu'ils souhaitent. Mais qu'il convient de ne plus le déranger.

Gretchen Campbell

Personne ne répond lorsqu'on frappe à sa porte. Si les investigateurs interrogent d'autres locataires à son sujet, ils apprennent qu'on n'a pas vu la vieille femme depuis des jours. La plupart suggèrent qu'elle est allée à Boston rendre visite à sa fille. Si les investigateurs entrent chez elle par effraction, ils n'y trouvent personne, et rien qui puisse leur être utile.

Dave Gilman

Colocataire d'Éric Watson, il a bien sûr maintenant la chambre pour lui tout seul. Il est en train de réviser pour un examen de chimie. Il a vingt ans et est plutôt bien de sa personne. Il connaît Éric Watson depuis plus d'un an et le considère comme quelqu'un de très intelligent. Il est au courant des rêves que fait Éric et les attribue à un esprit trop actif. Il dit aux investigateurs que ni ses parents ni ceux d'Éric ne sont riches, ce qui explique pourquoi ils vivent tous les deux dans cette vieille bicoque. Si les investigateurs mentionnent la morsure d'Éric, Dave leur répond que, à un moment ou un autre, la plupart des gens habitant cet endroit infesté de rats ont été mordus durant leur sommeil.

Il n'a pas grand-chose à dire au sujet de Susan Mason. Il l'a croisée et la trouve séduisante, mais pas très sociable. Elle est très secrète et passe beaucoup de temps à étudier l'histoire.

Franklin McIntry

Frank McIntry est étudiant en éducation physique [n° 608], grand, fort, et moyennement intelligent. Il ne fait qu'entrouvrir sa porte et semble très nerveux. Une odeur rance et un léger bruit de bouillonnement émanent de sa chambre. Un test réussi de Baratin ou de Psychologie est nécessaire pour seulement le retenir à la porte. Si le test échoue, il la claque au nez des investigateurs en leur disant qu'il n'a besoin de rien.

McIntry a quelque chose à cacher, mais rien qui concerne les investigateurs. Il a confectionné un alambic rudimentaire qui produit du gin avec de l'orge. La puanteur et le bouillonnement proviennent du ferment de levure en train de bouillir sur la plaque de Frank en vue de distiller l'alcool pour son gin.

Il essaie à tout prix d'empêcher les investigateurs de pénétrer dans sa chambre. S'ils y parviennent néanmoins, il lève les mains en l'air pour se rendre, persuadé d'avoir affaire à des agents fédéraux.

Si les investigateurs interrogent les autres locataires au sujet de Frank McIntry, ils savent tous qu'il fabrique et vend du gin de contrebande à d'autres membres de la faculté d'éducation physique et aux étudiants du campus.

Si les investigateurs ont l'occasion d'interroger McIntry, ils n'en tirent rien. Frank enchaîne les réponses stupides, jusqu'à ce que les investigateurs laissent

tomber. Puis, alors qu'ils partent, il leur déclare : « Est-ce que je vous ai dit quelque chose ? »

Paul Choynskis

Il est âgé d'une trentaine d'années et tripote nerveusement un grand crucifix qu'il porte autour du cou. Il est heureux de discuter avec les investigateurs. Il avoue avoir remarqué Éric Watson en train d'errer dans les rues, mais ne pas l'avoir aidé, car il est certain qu'il porte malheur. Il ne sait pas ce qui est arrivé à Watson, mais pense qu'il y a du surnaturel derrière cela, parce qu'il a vu une lumière violette provenant de sa chambre durant les quelques nuits précédant la folie d'Éric. Il connaît les légendes indiquant que ce type de lumière est lié à la sorcellerie d'Hesper Payne et estime ainsi que le fantôme de Payne hante la maison. Il prévoit de déménager dès qu'il aura réuni l'argent nécessaire pour louer une chambre pas chère à Boston. Tout ce qu'il sait à propos de Susan Mason, c'est qu'elle est une imbécile pour vivre au deuxième étage, qui est l'endroit où il pense que se trouvait la chambre personnelle d'Hesper Payne.

Susan Mason

L'escalier menant au deuxième étage est dans un état encore pire que les autres. Le haut des marches et le palier sont plongés dans l'obscurité et sentent le moisi. À cet étage, on ne trouve que le deux-pièces de Susan. Si les investigateurs arrivent entre 6 heures du soir et 2 heures du matin, elle ne sera pas chez elle. Sinon, elle sera présente. Si c'est le cas, elle restera polie, mais n'autorisera pas les investigateurs à entrer dans son appartement. Elle préférera sortir et leur parler sur le palier. Elle ne montre aucun signe d'excentricité particulière, mais réagit si l'on mentionne le nom d'Hesper Payne. Elle indique que Payne est sa lointaine aïeule et qu'elle est intriguée par elle en tant que personnage historique.

Informations pour le Gardien : Susan souffre maintenant d'un dédoublement de la personnalité. Durant ses heures de veille, elle est tout à fait normale, mais lorsqu'elle dort, elle tombe sous l'influence de Payne et accomplit les volontés de la sorcière sous forme de somnambulisme.

Si les investigateurs réussissent d'une manière ou d'une autre à la faire rentrer dans son appartement, Susan Mason tombe soudain dans un état de transe. Interrogée, elle déclare qu'elle et Hesper Payne ne font qu'une et que, grâce à leurs actions combinées, son aïeule prendra sa revanche sur Arkham. Si on lui demande où se trouve Hesper Payne, elle répond : « Dans le pays où les Grands Anciens sommeillent, où les cauchemars deviennent réalité, et où le temps ne signifie rien. Il faut traverser Dylath-Leen. » Après cela, elle s'endort.

Si les investigateurs saisissent l'occasion d'examiner la poitrine de Susan afin de voir si elle a une marque semblable à celle qui est censée avoir été infligée à Hesper Payne juste avant son exécution, ils découvrent en effet une tache de naissance couleur fraise au niveau du cœur. Sa forme adopte grossièrement celle d'un Signe des Anciens – identifiable par toute personne ayant déjà vu ce Signe ou qui réussit un test de Mythe de Cthulhu.

Après l'évanouissement de Susan, ou si les investigateurs se rendent chez elle alors qu'elle ne s'y trouve pas, ils peuvent tranquillement s'introduire dans son appartement et le fouiller en réussissant un test de Crochetage (un test raté indique qu'ils ont fait du bruit, et ont alerté M. Dombrowski).

La pièce de devant est remplie de livres et de documents qui s'empilent, pour la plupart liés à l'histoire et aux procès en sorcellerie d'Arkham. Re-



Susan Mason (à gauche) en compagnie d'autres étudiantes

Susan Mason

FOR	55
CON	60
TAI	50
DEX	70
APP	80
INT	65
POU	65
ÉDU	80

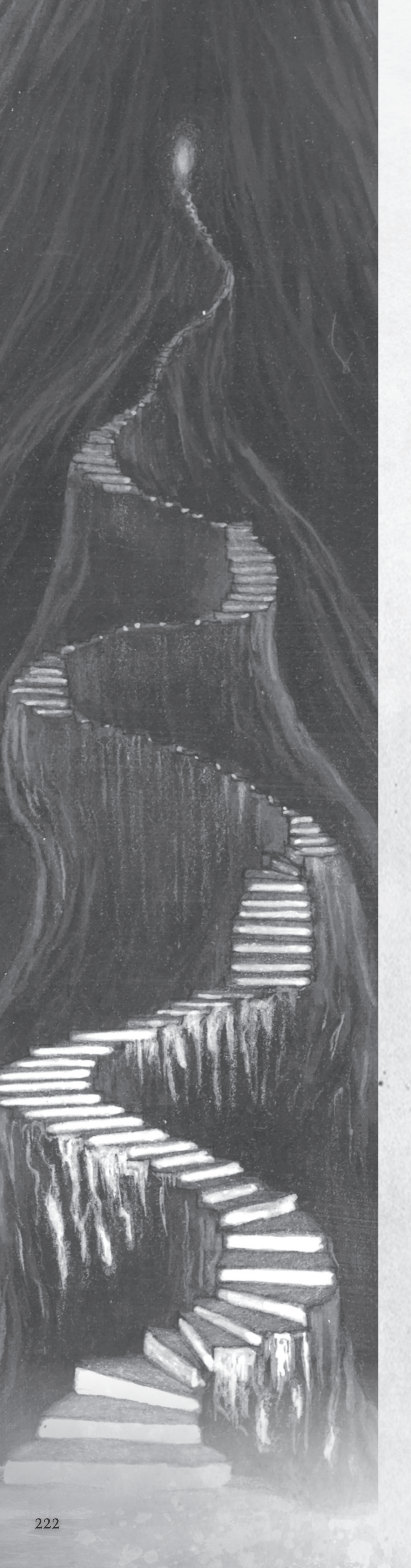
Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 20

Combat : aucune arme

Compétences :

Discrétion	60 %
Écouter	49 %
Grimper	35 %
Histoire	55 %
Occultisme	50 %
Sauter	40 %
Trouver Obj. Caché	65 %





garder sous le lit permet d'exhiber un steak cru à moitié dévoré, laissé ici après une visite à Susan du caprin familier d'Hesper Payne. Il semble avoir été mâché par un singe ou un enfant humain aux dents particulièrement pointues. Si les investigateurs ont examiné la main d'Éric Watson, ils reconnaissent la similitude des marques.
Dans la pièce de derrière se trouvent des tas de feuilles comportant des figures géométriques, de toute évidence basées sur les angles du plafond de la pièce. Lorsque les investigateurs lèvent les yeux pour le contempler, chacun doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points) en raison des formes angulaires particulières qui bougent pendant que les investigateurs les observent. Un test réussi en Mythe de Cthulhu permet d'identifier le plafond comme un type de Portail.
Si un investigateur se concentre sur les dessins géométriques pendant plus de trente secondes, ils commencent à tournoyer devant ses yeux. Si son joueur réussit immédiatement un test de Pouvoir assorti d'une réussite spéciale, l'investigateur traverse le Portail et arrive dans le temple souterrain situé dans les bois d'Aylesbury Hill. Si le test est un échec, les figures tourbillonnantes ralentissent et s'arrêtent, et l'investigateur retourne à la normale.
Une fois qu'un personnage a franchi le Portail, il n'a plus besoin d'effectuer ce test, mais peut y accéder désormais automatiquement. Aux yeux des spectateurs, une personne passant le Portail semble soudain se contracter, comme si elle s'éloignait à toute vitesse, bien que la forme humaine demeure encore dans la pièce. Tout à coup, la personne disparaît dans une lueur violette, et la salle revient à la normale.
Si les investigateurs surveillent la maison maudite, ils voient chaque nuit une lueur violette éclairer la fenêtre arrière de Susan : cette dernière, sous la conduire d'Hesper Payne, est alors en train d'utiliser le Portail pour se rendre au temple souterrain.
Si un investigateur décide de ne pas se rendre dans les Contrées du Rêve, mais essaie de surveiller Susan pour l'empêcher d'aider Hesper Payne, tout va bien pour la jeune femme jusqu'au soir du 30 avril. C'est alors que Spectre arrive, Susan tombe alors complètement sous le contrôle mental d'Hesper Payne, et attaque les investigateurs. À moins que la sorcière ne trouve la mort ou qu'elle-même soit tuée ou attachée, Susan se rendra au temple souterrain et sacrifiera Éric Watson à minuit, en cette nuit de Walpurgis.

LES CONTRÉES DU RÊVE

Si les investigateurs ont discuté avec Éric Watson, ils devraient se rendre compte qu'il leur faut aller à Dylath-Leen. S'ils ne l'ont pas compris, un test de Savoir ès Rêves les informe que la ville « remplie de marins et de sombres tavernes » (cf. déclaration d'Éric Watson) fait probablement référence à Dylath-Leen. S'ils ont interrogé Susan dans son état de transe, elle leur aura dit carrément qu'ils doivent se rendre à Dylath-Leen.
On arrive à Dylath-Leen le plus facilement en descendant les Soixante-dix Marches du sommeil léger menant à la Caverne de la Flamme et, de là, en gagnant le bois des zoogs. À partir de là, les investigateurs peuvent passer par Ulthar (le « village des chats » mentionné par Éric Watson) et descendre le fleuve en direction de Dylath-Leen.

Dylath-Leen

À Dylath-Leen, l'attention des investigateurs est attirée dans le port par une grande galère noire, qui dégage une odeur nauséabonde. Si les investigateurs posent des questions à son sujet, ou à propos d'Hesper Payne, on leur répond que le navire noir fait souvent affaire avec elle.
Si les investigateurs recherchent des membres de l'équipage du navire, ils les trouvent dans le bar le plus minable de la cité. Ces gens portent des turbans et des chaussures étranges, et disent volontiers aux investigateurs que, la semaine dernière, ils ont emmené Hesper Payne dans un pays lointain, avec une cargaison de trois cadavres. Ils seront heureux d'y conduire également les investigateurs, contre paiement bien entendu. Le prix est laissé à la décision du Gardien, mais les membres d'équipage se contenteront d'une somme très modique. Une fois que les investigateurs sont à bord et en mer, les membres d'équipage (qui sont des hommes de Leng) dégainent leurs épées et font prisonniers les investigateurs.
Sinon, au cas où les investigateurs seraient intéressés, un docker aimable peut aussi les introduire clandestinement à bord du navire, où ils pourront se dissimuler jusqu'à ce qu'il les conduise à Hesper Payne. Si les investigateurs font ce choix, ils doivent réussir un test de Discrétion une fois à bord. Si le test échoue, ils sont repérés, cernés par des membres d'équipage brandissant leurs épées, et faits prisonniers.


© Fantasy Flight Games

Le trajet dans la galère noire

Les investigateurs se cachent, ou bien sont prisonniers à bord du navire. Ce dernier avance rapidement, ses rames bougeant mécaniquement à l'unisson. Si les investigateurs sont submergés par la curiosité et jettent un coup d'œil sous les ponts pour apercevoir les rameurs, ils voient, rang après rang, d'infectes bêtes lunaires, ce qui exige un test de Santé mentale (perte 1/1D4+4 points).
Le navire fait route vers le sud pendant six jours, puis accoste sur une île sombre et mystérieuse, où il s'apponte à un étrange village fait de bâtiments métalliques dépourvus de fenêtres. Si les investigateurs ont été faits prisonniers, ils sont escortés à l'extérieur du navire, emmenés dans l'un des bâtiments métalliques, et enfermés dans ce qui semble être un lieu de stockage.
Si les investigateurs ont été capturés, ils peuvent échapper à leur étroite prison de métal en réussissant un test de Crochetage suivi d'un test opposé de Force contre une FOR 28. S'ils parviennent à s'échapper, ils se retrouvent à l'intérieur d'un grand bâtiment en métal. S'ils l'examinent, allez à la sous-section *L'entrepôt* ci-dessous. S'ils sortent en revanche pour parcourir la ville principale, allez à la sous-section *La Cité secrète* ci-dessous.
Si les investigateurs ne parviennent pas à s'échapper, au bout de quelques heures, cinq hommes de Leng arrivent, armés de couteaux. Ils conduisent les investigateurs dans une salle intérieure et les préparent pour ce qui les y attend. Si les investigateurs acceptent lâchement leur sort, chacun d'entre eux est torturé à mort et doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D10 points) à cause des sévices subis avant le décès de son être onirique. Cette mort est permanente, choque le rêveur éveillé, lui inflige un Effet Cauchemardesque, et le personnage perd à jamais le pouvoir de rêver.
Les investigateurs courageux qui attaquent les hommes de Leng peuvent les maîtriser et s'évader. Mais s'ils ne parviennent pas à maîtriser leurs ravisseurs, ils sont torturés et tués comme décrit ci-dessus.
Si les investigateurs parviennent en s'échappant à capturer l'un des hommes de Leng, ce dernier leur dit tout ce qu'il sait : il n'a jamais entendu parler de Susan Mason ; Hesper Payne ne se trouve pas actuellement dans la cité secrète des bêtes lunaires, même si elle s'y est rendue à plusieurs reprises ; il ne sait rien de ses plans ; les trois cadavres qui ont été amenés ici par Hesper Payne sont conservés quelque part dans l'entrepôt, mais il ne sait pas où. S'il est libéré, il court immédiatement en criant à l'aide et rameute une bande de bêtes lunaires bondissantes et d'hommes de Leng qui se lancent aux trousses des investigateurs.

La cité secrète

Si les investigateurs sont restés cachés pendant tout le voyage, ils peuvent se faufiler à l'extérieur durant la nuit, lorsque l'équipage répugnant du navire sera absent ou en train de dormir. De leur cachette, ils voient l'équipage décharger la cargaison – des esclaves humains nus. Après le déchargement, des hordes visqueuses de bêtes lunaires se déversent de la cale du navire et suivent l'équipage jusque dans la ville.
Si les investigateurs sortent furtivement et se promènent au hasard dans la cité, ils trouvent des rues désertes. Des étincelles jaillissent parfois en silence des sommets des bâtiments en métal. Ce qui semble être un entrepôt, près du rivage, constitue l'édifice le plus important, et un test de Connaissance réussi informe les investigateurs qu'il concentre la principale zone d'activité. Tous les autres bâtiments se révèlent être des coquilles vides contenant des machines, des bêtes lunaires, et des horreurs encore pires. Pour chaque bâtiment visité par les investigateurs, lancez 1D6 et consultez le **Tableau des rencontres dans la cité secrète**.

Les gardes bêtes lunaires

Tous les gardes bêtes lunaires sont armés de lances. Si les investigateurs parviennent à libérer une cage remplie d'esclaves, ils découvrent qu'ils sont drogués et obéissent à leurs ordres avec lenteur et inefficacité. Cette drogue d'un autre monde nécessite 1D3 jours terrestres pour se dissiper.

L'abomination

Les investigateurs tombent sur une créature énorme, avec des tentacules, palpitante et lépreuse, se tenant au milieu de l'espace, nourrie d'humains à demi nus lancés en un roulement infernal par les bêtes lunaires. Le monstre dévore ces humains aussi vite qu'il le peut.

Tableau des rencontres dans la cité secrète

Résultat 1D6	*Rencontre*
1	des machines seulement, aucun occupant vivant
2	des cages contenant des esclaves humains, plus 1D3 gardes bêtes lunaires
3	des machines et 1D3 bêtes lunaires
4	des machines et 1D3 bêtes lunaires
5	le dortoir pour 3D6 hommes de Leng accompagnés de 1D3 gardes bêtes lunaires
6	1D3 bêtes lunaires et une abomination (voir plus loin)

Gardes bêtes lunaires

	un*	deux**	trois***
POU	55	60	35
DEX	45	45	30
PVie	14	17	16
PMagie	11	12	07

Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :
Attaque par round : 2
Option de combat rapproché : Ils utilisent leurs pattes ou des lances
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (10/4)
- Lance 1D10+1D6 points de dégâts
- Patte 1D4+2D6 points de dégâts

Sorts :
** Contacter un chien de Tindalos, Flétrissement, Terrible Démangeaison (CdR)*
*** Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Flétrissement (CdR)*
**** Rideaux brodés de Hish (CdR)*

L'Abomination

FOR	180
CON	120
TAI	205
DEX	50
INT	15
POU	10

Points de vie : 33
Impact : +4D6
Carrure : 5
Mouvement : 1

Combat :
Attaque par round : L'Abomination effectue 1D10 attaques par round.
Option de combat rapproché : Elle attaque avec ses tentacules.
Tentacule : Une fois qu'un tentacule a saisi une victime, cette dernière reste attachée jusqu'à ce qu'elle ou le monstre meure.
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Tentacule 3D3+4D6 points de dégâts par tentacule/round

Protection : 6 points (tégument gluant)

Perte de Santé mentale : 1D3/1D20

L'entrepôt

Que les investigateurs pénètrent discrètement dans l'immense bâtiment de l'extérieur ou de l'intérieur en s'échappant de leur prison, ils découvrent une grande salle ronde dans laquelle s'ouvre un couloir intérieur s'enfonçant dans le sol. À un endroit contre le mur se trouve une grande structure formée d'un enchevêtrement de tuyaux vibrants et de lumières éclatantes. Toute personne touchant l'une de ces lumières se brûle et subit 1D6 points de dégâts. Un test de Sciences (physique) ou d'Électricité réussi permet à l'utilisateur de supposer que la structure est une sorte de générateur. Si on l'attaque, elle s'avère immunisée à toutes les sortes de dommages que les investigateurs pourraient essayer de lui infliger.

Au milieu de la salle se trouve une grande boîte anguleuse avec un couvercle concave. Peut-être est-ce l'équivalent d'une chaise chez les bêtes lunaires. Une lance est appuyée contre un mur, sa hampe forgée dans un métal solide. Par terre, à côté du siège en forme de boîte, des plaques de pierre noire sont reliées entre elles avec du fil épais, de façon à former une sorte de livre. À côté se trouve un disque de verre bombé, auquel est fixée une baguette qui peut servir de poignée. Si un personnage regarde les plaques à travers le verre, il peut les lire comme si elles étaient écrites dans sa langue maternelle. Si les investigateurs passent plus d'une heure ou deux dans cette salle, plusieurs bêtes lunaires arrivent et attaquent en apercevant les prisonniers évadés.

Les investigateurs n'auront donc pas le loisir de lire le mystérieux livre de pierre ici. Toutefois, s'ils emportent avec eux le disque de verre et les plaques noires dans des parties plus civilisées des Contrées du Rêve, ils pourront parcourir les « pages » comme ils l'entendent.

Le *Livre des Pierres Noires* traite dans le détail du culte de Nyarlathotep. Il explique comment torturer dix-sept espèces extraterrestres différentes, y compris l'humanité. Fait intéressant, les goules et les humains sont classés dans la même espèce. Les indications pour la lecture de ce livre sont les suivantes : Perte de Santé mentale 1D4/1D10 points ; Gain de Mythe : +3/+6 %; Mythe de Cthulhu : 27 % ; Étude : 17 semaines ; Sortilèges conseillés : *Contacter une Divinité/Nyarlathotep*, *Gloire de Séraph* (CdR), *Tragique destin de Cerrit* (CdR), *Malédiction des Ténèbres*, *Serpent de Mnomquah* (CdR).

Si les investigateurs s'engagent dans le tunnel débouchant dans l'entrepôt, ils arrivent devant une porte (derrière laquelle le tunnel se poursuit) qui s'ouvre sur une très grande salle. Ils peuvent y pénétrer en toute sécurité en réussissant des tests de Discrétion. Si l'un d'entre eux échoue cependant, l'une des quatre bêtes lunaires à l'intérieur les repère et les créatures attaquent immédiatement avec d'ignobles sortilèges. La pièce est sombre, uniquement éclairée par une lueur terne venant de l'œil trilobé de la statue d'une horreur ailée. Un test de Mythe de Cthulhu permet de l'identifier comme étant un avatar de Nyarlathotep.

Sur une plate-forme située en face de la statue sont réunies quatre bêtes lunaires qui, comme mentionné précédemment, ne détectent la présence des investigateurs que sur un test raté de Discrétion. Si les investigateurs fouinent dans la salle, ils trouvent un tas de gros objets anguleux en forme de boîtes (d'autres sièges destinés aux bêtes lunaires ?) et un petit tas de lances et d'armes plus indéfinissables. Si les investigateurs restent dans la salle du temple pendant plus d'une demi-heure, les quatre silhouettes devant l'autel terminent leur cérémonie, se retournent et s'en vont. Chaque investigateur doit réussir un test de Discrétion ou les bêtes lunaires les remarquent et les attaquent avec leur magie.

La salle de torture

Au moment où les investigateurs s'apprêtent à ouvrir la porte de cette salle, ils entendent de terribles cris irréels, ainsi que de grands vrombissements mêlés de craquements et de crépitements électriques. À l'intérieur, trois cadavres humains à demi décharnés sont attachés à un maillage de fils métalliques. Une alimentation magique fait bourdonner et devenir bleu ce grillage, produisant par la même occasion des étincelles qui créent un halo étrange autour des corps. Trois bêtes lunaires sont assises dans la salle, toutes armées de lances isolées du courant, et s'amusent périodiquement en aiguillonnant un cadavre au hasard, ou par des commandes sur un mur. Toute personne voyant cela doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D10 points). Dès que les investigateurs ouvrent la porte, les bêtes lunaires les remarquent et les poursuivent dans l'espoir d'avoir de nouveaux camarades de jeu pour leur salle de torture.

Si les investigateurs parviennent à repousser ou à tuer les bêtes lunaires, puis retirent les cadavres torturés de leurs grilles métalliques (en utilisant probablement les lances isolées prises sur les bêtes lunaires), ils peuvent parler avec eux. Ceux-ci se révèlent être les corps réanimés de Randolph Smith, Samuel Decker, et Jonathan Cooper, qui ont été exhumés par Susan Mason à Arkham.

Cinq tortionnaires de Leng

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*
FOR	60	75	45	65	65
POU	55	65	45	55	50
DEX	65	60	55	50	45
PVie	12	13	07	15	11

Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
- Couteau 1D4+2 points de dégâts



Malédiction des ténèbres

Nouveau sort

Ce sort force un être d'un autre plan ou d'une autre dimension à retourner d'où il vient. Il est également efficient dans le Monde de l'Éveil. Il faut 1D6 points de Santé mentale pour le lancer, et une quantité variable de POU. Un groupe entoure la personne qui lance le sort. Tous doivent connaître le sortilège et le psalmodier pendant au moins deux à trois minutes. Chaque participant doit sacrifier 5 points de POU, sauf le lanceur, qui peut n'en dépenser aucun ou autant qu'il le souhaite. Pour chaque tranche de 5 points de POU sacrifiés, les chances de succès augmentent de 10 %. L'entité n'a aucune chance de résister ou de se soustraire au sort une fois qu'il est amorcé. Pour être efficace, le nom de la créature doit être connu, ou elle doit avoir été vue par un des membres du cercle ou le lanceur. La créature doit se trouver à proximité, dans un rayon de 3 km environ.

Quatre bêtes lunaires du temple

	*un**	*deux***	*trois****	*quatre*****
POU	75	85	60	135
DEX	50	45	50	40
PVie	17	22	22	16
PMAgie	15	17	12	27

Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
- Patte 1D4+2D6 points de dégâts

Sorts :

** Tragique destin de Cerrit (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR)*

*** Détournement (CdR), Éviscération (CdR)*

**** Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Régression (CdR)*

***** Lassitude de Phein (CdR), Sphères Pourpres de Ptath (CdR), Toile Blanche de Soren (CdR), Tournoiement (CdR), Mâchoires de Pandémonium (CdR)*



Bêtes lunaires tortionnaires

	*une**	*deux***	*trois****
POU	85	45	40
DEX	55	25	40
PVie	21	15	16
PMagie	17	09	08

Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
- Lance 1D10+1D6 points de dégâts
- Patte 1D4+2D6 points de dégâts

Sorts :
** Jet argenté (CdR), Lassitude de Phein (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Mâchoires de Pandémonium (CdR)*
*** Cascades de Florin (CdR)*
**** Éviscération (CdR)*

Il est visible que les cadavres, loin d'être pourris et décatis, ont sur leurs os secs des muscles, des tendons et des nerfs frais, quoique rares. Manifestement, le traitement infligé par les bêtes lunaires consistait à les restaurer lentement jusqu'à ce qu'ils redeviennent des corps complets. Avec une voix vieille et grinçante, les cadavres supplient les investigateurs de les ramener à leur paisible sommeil éternel. Ils savent qu'Hesper Payne a des livres expliquant comment accomplir cela. Ils savent aussi qu'elle a déjà quitté la cité secrète des bêtes lunaires, et ont entendu les hommes de Leng mentionner qu'elle se trouvait chez elle au nord de Dylath-Leen, à préparer Walpurgis. Les investigateurs doivent donc se dépêcher, et il n'est pas nécessaire que les cadavres les accompagnent. Au lieu de cela, ils rampent vers d'autres parties de l'île des bêtes lunaires pour creuser de petits trous dans lesquels rester et retourner progressivement à leur état antérieur.
Les trois cadavres, dans leur état de reconstitution partielle, ont les capacités et les statistiques des squelettes animés, comme décrit dans le *Manuel du Gardien* (p. 339). Ils aideront par tous les moyens possibles les investigateurs à s'échapper de l'île des bêtes lunaires.



Les cadavres réanimés

	Smith	*Decker*	*Cooper*
FOR	30	30	40
CON	30	30	40
TAI	60	80	65
DEX	65	55	80
INT	65	65	85
POU	70	75	65
PVie	06	06	08
Impact	0	0	+1D4
Carrure	0	0	+1
Mouvement :	8	8	8

Tous les trois sont assez faibles. C'est tout à fait normal, car ils étaient tous des vieillards lors de leur mort.

Retour à Dylath-Leen

Les investigateurs peuvent tenter de s'échapper en attendant qu'un navire parte pour monter à bord en tant que passagers clandestins. Ceci présente l'inconvénient que le bateau peut fort bien se rendre n'importe où, jusqu'à la Lune elle-même ! Les investigateurs peuvent aussi voler un petit esquif et essayer de traverser l'océan à la rame jusqu'à Dylath-Leen. Enfin, ils peuvent aussi laisser tomber purement et simplement, attendant de se réveiller de leur rêve pour laisser l'île secrète derrière eux.
Si les investigateurs volent un petit bateau et essayent de naviguer en direction du nord à travers la mer du Sud, un test réussi de Savoir ès Rêves, de Sciences (astronomie), ou de Pilotage (navigation) leur permet de revenir à Dylath-Leen. Naturellement, il faut plus de temps aux investigateurs pour voguer vers le nord qu'il n'en a fallu pour la galère noire, mue par les infectes bêtes lunaires, pour naviguer vers le sud. Les investigateurs devraient mettre 1D6 semaines pour accomplir leur trajet de retour, plus une semaine supplémentaire pour chaque tentative ratée de Savoir ès Rêves, de Sciences (astronomie) ou de Pilotage (navigation).
Si les investigateurs deviennent passagers clandestins à bord d'un des grands navires noirs, il revient au Gardien de décider de sa destination. Il ira sans doute vers un autre port des Contrées du Rêve, mais pas Dylath-Leen. Depuis ce nouveau port, les investigateurs devront sans doute échapper aux hommes de Leng et monter à bord d'un autre navire, en direction de Dylath-Leen celui-là.

Hesper et Walpurgis

Les investigateurs peuvent avoir voyagé ici depuis l'île secrète des bêtes lunaires, ou peut-être ne sont-ils pas partis dans un premier temps sur le grand navire sombre, préférant rester à Dylath-Leen pour y rechercher Hesper Payne. Ils peuvent acheter ici toutes les fournitures et provisions qu'ils jugent nécessaires. S'ils se rendent au nord de la ville, ils arrivent devant une vieille maison qui ressemble exactement à la maison maudite située au 119 Jenkin Street, à Arkham. En réussissant un test d'Écouter, les investigateurs entendent chanter dans les bois derrière la maison.

Il n'y a plus rien ni personne dans la maison – son rôle est terminé. Dans les bois derrière, les investigateurs voient une lueur de feu scintiller à distance. En s'approchant, ils découvrent Hesper Payne se tenant derrière un autel. Sa ressemblance avec Susan Mason est frappante, mais par sa robe ouverte les investigateurs peuvent voir la marque au fer rouge sur son cœur, en forme de Signe des Anciens. Ses mains agrippent un long couteau. L'être onirique d'Éric Watson est allongé sur l'autel. Spectre, le caprin familier de la sorcière, est accroupi à côté d'elle. Derrière elle, un trio de wamps poussent de petits cris stupides, attendant la fin de la cérémonie.

Trois wamps

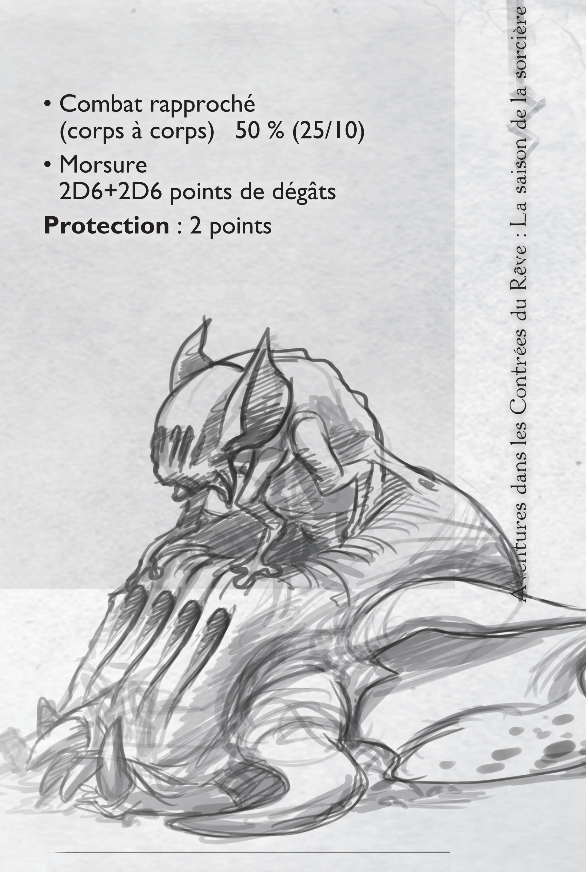
	un	deux	trois
POU	40	50	60
DEX	60	70	60
PVie	30	23	26

Impact : +2D6
Carrure : 3
Mouvement : 9

Combat :
Option de combat rapproché : En attaque, elles mordent essentiellement.

- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
- Morsure 2D6+2D6 points de dégâts

Protection : 2 points



Hesper Payne

FOR	55
CON	60
TAI	50
DEX	70
APP	80
INT	75
POU	180
ÉDU	170

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 00

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 90 % (45/18)
- Lame sacrificielle 1D6 points de dégâts

Sorts : *Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Appeler/Congédier Nyogtha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter une bête lunaire, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Création de Portail, Détournement (CdR), Gonfler (CdR), Flétrissement, Éclair impressionnant de Malenkamon (CdR), Terrible Démangeaison (CdR), Passage invisible (CdR), Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer un Servant de Karakal, Tragique destin de Cerrit (CdR), Monde de Cristal (CdR), Sphères Pourpres de Ptath (CdR), Spirale de Suth (CdR), Toile Blanche de Soren (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Vent Viridien (CdR), Vent de longs voyages (CdR).*

Elle connaît également les sorts spéciaux suivants : *Contacter un gug, Franchir la Barrière des Rêves.* Le premier sort est explicite et ne peut être lancé que dans le Monde souterrain. Le second est le rituel qu'elle s'apprête à entonner pour se transporter, elle-même et ses compagnons, dans le Monde de l'Éveil.

Compétences :

Discrétion	50 %
Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	80 %
Occultisme	95 %
Sciences	
(astronomie)	55 %
(botanique)	65 %
(chimie)	70 %

Spectre

familier d'Hesper Payne

FOR	35
CON	60
TAI	70
DEX	65
INT	50
POU	160

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 10

Combat :
Attaque par round : 1
Option de combat rapproché : Spectre peut frapper ou mordre une fois par round.
- Combat rapproché (corps à corps) 95 % (47/18) 1D4 points de dégâts
- Morsure 1D6 points de dégâts

Sortilèges : Spectre connaît tous les sorts de sa maîtresse.

Si Hesper Payne n'est pas arrêtée, elle poignarde en plein cœur l'homme allongé sur l'autel de pierre, le tuant instantanément. Au même moment, Susan Mason dans le monde réel poignarde et tue aussi le vrai corps d'Éric Watson. Ces actes, combinés avec les sorts et incantations tissés au fil des décennies, achèvent le sort et permettent à Hesper Payne et à ses horribles serviteurs de traverser vers le Monde de l'Éveil.

Dès que les investigateurs sont repérés, Spectre et les wamps se ruent sur eux pour faire gagner du temps à leur maîtresse afin qu'elle puisse terminer son sort.

Hesper Payne doit attendre l'extrême fin de sa cérémonie pour tuer l'être onirique d'Éric Watson. Elle doit patienter quatre rounds après l'arrivée des investigateurs avant de pouvoir frapper. Si on l'empêche de tuer Watson, elle hurle de frustration et elle, Spectre, et tous les wamps encore en vie disparaissent dans un nuage de fumée noire tournoyante.

Susan Mason et Walpurgis

Si Susan Mason est surveillée par les investigateurs, elle tente de s'échapper vers le temple souterrain dans les bois d'Aylesbury Hill en empruntant le Portail de sa chambre. La scène qui se déroule dans ce temple est identique à celle qui a lieu dans les Contrées du Rêve, sauf qu'il n'y a pas de wamps. Spectre est pour sa part présent dans les deux endroits à la fois. Dans la scène du Monde de l'Éveil, c'est le corps réel d'Éric Watson qui est sacrifié. Dans les heures précédant la cérémonie, Spectre a créé un Portail donnant dans la chambre de Watson au sanatorium et l'a enlevé pour le conduire au temple souterrain, où il a attendu le couteau de Susan Mason.

CONCLUSION

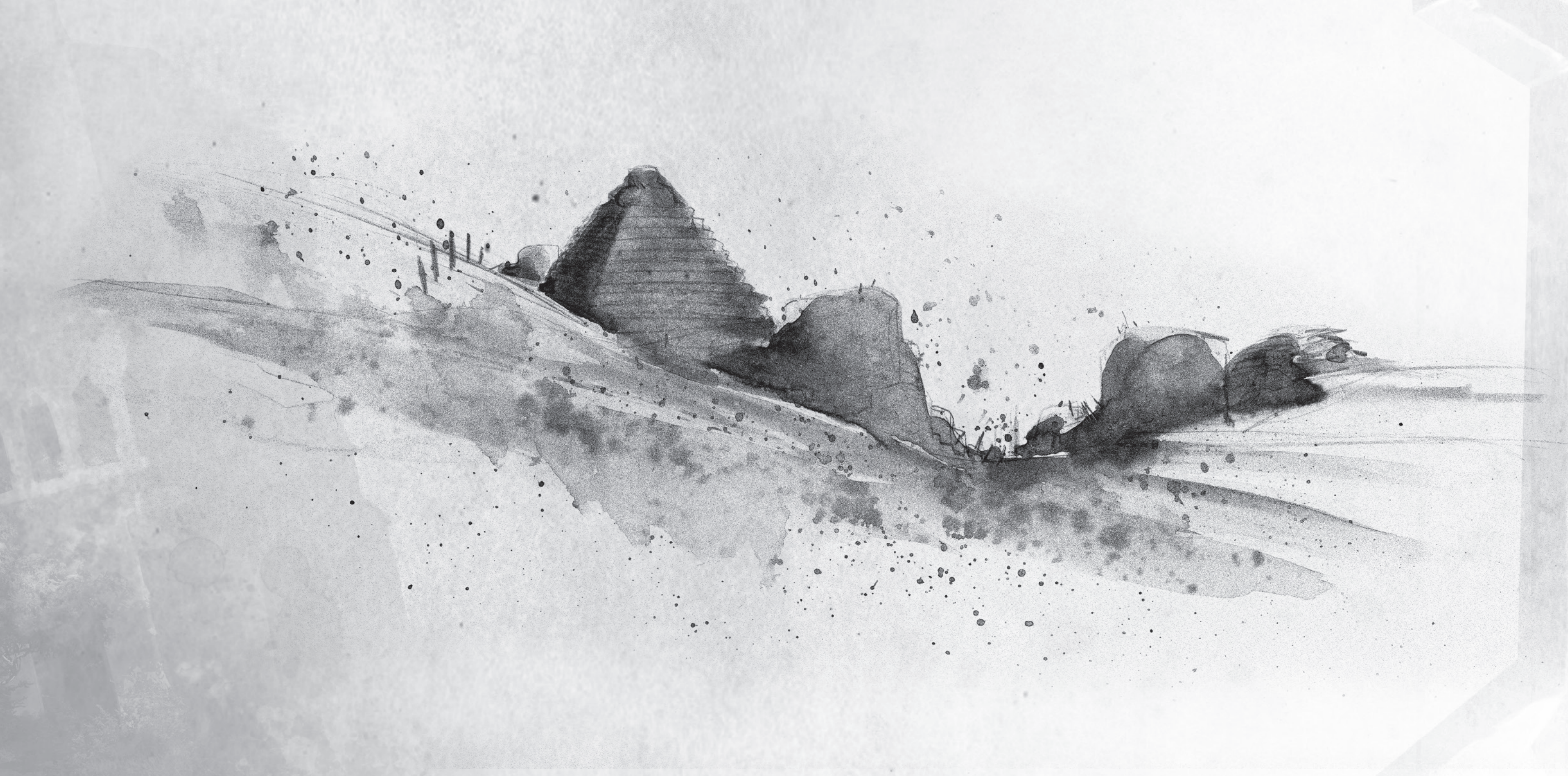
Si Susan Mason et Hesper Payne achèvent leurs cérémonies respectives, cette dernière fait soudain irruption dans le temple souterrain avec tous ses alliés, composés d'une douzaine de gugs, de trois wamps, d'une bête lunaire prêtresse (n° 4 de celles rencontrées dans le temple de Nyarlathotep, sur l'île secrète des bêtes lunaires), et Spectre. Elle tue Susan et s'installe dans le temple souterrain, creusant des tunnels toujours plus longs dans lesquels cacher ses monstres jusqu'à ce que le moment soit venu pour elle d'envoyer les gugs ravager la ville d'Arkham.

Si on empêche Susan Mason d'accomplir sa part du rituel, mais qu'Hesper Payne parvient de son côté à tuer l'être onirique d'Éric Watson, la cérémonie ne réussit que partiellement. Hesper Payne parvient bien à briser la barrière des rêves, mais elle arrive seule, sans ses alliés. Elle essaye également de tuer Susan Mason et de prendre le contrôle du temple souterrain, mais si les investigateurs tentent de l'en empêcher, elle s'enfuit dans les bois pour ourdir ses sombres machinations.

Si on empêche Hesper Payne d'achever la cérémonie, cette dernière échoue totalement.

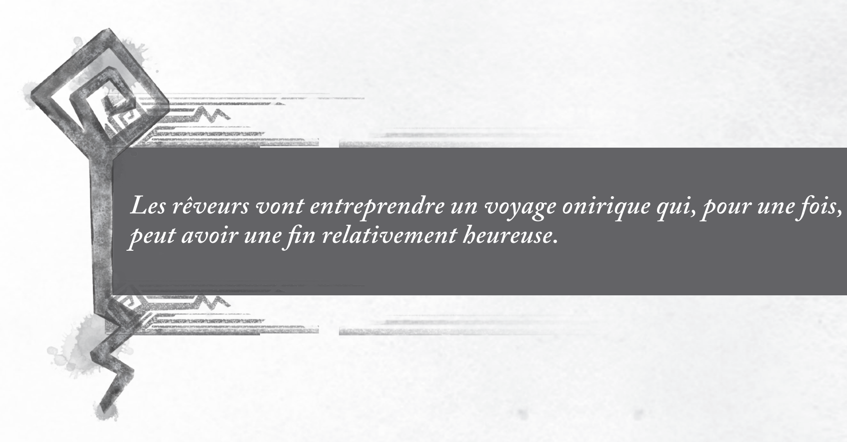
RÉCOMPENSES

Si les investigateurs empêchent le plan d'Hesper Payne de se réaliser, chacun gagne 2D6 points de Santé mentale. Sauver Susan Mason accorde à chaque investigateur 1D8 points de Santé mentale. Sauver le corps réel d'Éric Watson rapporte 1D4 points de Santé mentale à chaque investigateur. Secourir les cadavres de Smith, Cooper et Decker de leur tourment contre-nature fait gagner en outre à chaque investigateur 1D6 points de Santé mentale.



LES VOILES JAUNES

Voyage onirique sans but spécifique lié au Monde de l'Éveil, cette aventure prend place intégralement dans les Contrées du Rêve.



Les rêveurs vont entreprendre un voyage onirique qui, pour une fois, peut avoir une fin relativement heureuse.

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	5/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 6 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Tous types
Époque : N'importe laquelle (le scénario se déroule entièrement dans les Contrées du Rêve)

En quelques mots…

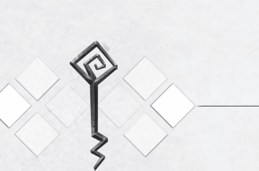
Il y a très longtemps, des navires aux voiles jaunes cinglaient sur les eaux du Lac Sans Nom de Sarnath, transportant une chartreuse capiteuse à nulle autre pareille. Un jour cependant, le commerce cessa et les marins et commerçants étrangers retournèrent dans leur monde, Sarrub, pour ne plus revenir, laissant trois de leurs semblables derrière eux. Ces derniers, dès lors isolés de leur peuple, subirent nombre de vexations, furent réduits en esclavage et séparés. On les a désormais quasiment oubliés, mais l'un d'eux va croiser la route des rêveurs et leur faire entreprendre un périple au long cours pour retrouver ses compagnons.

Implication des investigateurs

Ayant repéré les investigateurs parmi la foule, qui détonnent eux aussi dans le paysage, Mironim-Mer les aborde immédiatement pour leur proposer de l'accompagner dans son dernier voyage de retour dans son monde natal, Sarrub.

Enjeux et récompenses

- **Suivre Mironim-Mer** dans son périple déroutant
- **Faire face aux différents dangers** de ce voyage hors du commun, parcourant l'espace et le temps
- **Libérer les deux anciens compagnons** de Mironim-Mer, même si l'un d'entre eux est décédé



À l'affiche

Mironim-Mer

L'un des trois Sarrubiens restés sur Sarnath, âgé de 10 280 ans. Il se languit de ses deux anciens compagnons et ne peut se résoudre à l'idée de leur mort. Avec l'aide des investigateurs, il va entamer un long voyage pour les retrouver.

Ambiance

Étonnement, et parfois même émerveillement, sont au programme de ce scénario tout à fait dépaysant. Les investigateurs ne pourront se raccrocher à rien de ce qu'ils connaissent et devront donc réagir de manière appropriée aux événements sans pouvoir toujours anticiper ce qui va se passer.



Introduction

L'aventure qui suit se déroule entièrement dans les Contrées du Rêve et peut servir de bonne introduction à cet univers. Elle impliquera de voyager à travers les Contrées du Rêve et entre les Contrées du Rêve terrestres et d'autres mondes : Sarrub et Yundu. Bien que l'aventure n'ait aucun lien avec les événements se déroulant dans le Monde de l'Éveil, le Gardien doit se sentir libre, s'il le souhaite, d'incorporer ce dernier dans le cadre d'une campagne en cours. L'aventure fonctionne aussi bien avec des investigateurs novices vis-à-vis des Contrées du Rêve que pour ceux qui sont des rêveurs expérimentés.

En des temps révolus, à l'époque de la jeunesse frivole de Sarnath, des navires blancs arborant des voiles jaune citron fréquentaient le Lac Sans Nom. Ces vaisseaux d'ivoire appartenaient à des marchands aux étranges yeux jaunes qui vendaient une chartreuse capiteuse que l'on ne trouvait nulle part ailleurs. Les étrangers acceptaient seulement de révéler qu'ils venaient d'une terre appelée Sarrub ; rien de plus ne put être découvert, malgré les efforts des gens de Sarnath. Au fil des siècles, les mêmes équipages semblaient revenir, les Sarrubiens ne semblaient pas vieillir d'une seule année. Leur conduite était déconcertante, comme si chacun de ces visiteurs se considérait comme un roi ou un prince ; les sages murmuraient que ces marchands exotiques étaient dans le secret des dieux et partageaient avec eux un terrible savoir interdit. Mais si les habitants de Sarnath étaient souvent perturbés par la vue et le comportement de leurs curieux visiteurs, aucun ne se plaignait, à cause de la magnifique liqueur qu'ils apportaient.

Puis le commerce s'arrêta. Le dernier navire ivoire que l'on ait vu dans les Contrées du Rêve terrestres mit les voiles en hâte et quitta le Lac Sans Nom, laissant derrière lui trois membres d'équipage. Des rumeurs se répandirent au sujet d'un grand désastre qui se serait abattu sur Sarrub, de la destruction des vignobles par des puissances courroucées et inconnues, d'une fin horrible de toute leur race. Lorsqu'il devint clair que les navires aux voiles jaune citron ne reviendraient plus, les trois Sarrubiens qui étaient restés sur place devinrent objet de mépris. Ils furent réduits en esclavage et séparés, tandis que le nectar depuis longtemps mythique ne fut plus qu'un trésor réservé exclusivement aux rois. Quelques années plus tard, avec la destruction de Sarnath, la majeure partie de ce qui restait de la liqueur fut perdue, ce qui en fit un plaisir encore plus rare. De ce qu'il advint des esclaves, personne ne le sait et, s'ils sont encore miraculeusement en vie après tout ce temps, personne ne les reconnaît. Il est de toute façon peu probable qu'ils aient pu vivre aussi longtemps !

Informations pour le Gardien

Et pourtant, les Sarrubiens vivent effectivement aussi longtemps. Mironim-Mer, le personnage non-joueur central de cette aventure, est âgé de plus de 10 000 ans, séparé de ses semblables après avoir été bloqué dans les Contrées du Rêve terrestres par leurs compagnons d'équipage en fuite. Au fil de ces longs siècles, il a cherché sans répit les deux autres Sarrubiens qui avaient eux aussi été réduits en esclavage. Il a échappé à sa servitude lorsque son maître est mort de vieillesse, mais ses compagnons n'ont peut-être pas été aussi chanceux. Peut-être sont-ils morts à présent, ou esclaves ayant servi des générations de maîtres. Mais peut-être aussi sont-ils libres, et à sa recherche…

Informations pour les investigateurs

L'aventure s'ouvre dans la ville de Drinen, une cité de taille moyenne située sur la route des caravanes entre la vallée du Skaï et Cuppar-Nombo. Les investigateurs viennent d'arriver. Il y a beaucoup d'activité sur la place du marché de la ville, car une caravane est là depuis peu, une longue chaîne de chariots peints transportant des étrangers à la peau sombre, dirigée par un homme portant une coiffe parée de deux cornes et d'un disque d'or au-dessus. Ils ont échangé des perles, et une foule s'est réunie pour les regarder chanter les pays lointains et jouer des airs joyeux sur de minuscules flûtes d'argent. Des danseurs dans des vêtements rehaussés d'émeraudes jouent pour la foule. Au milieu de cette agitation, une silhouette maigre s'est éloignée pour s'asseoir à l'ombre d'un mur à proximité. Sa peau pâle et ses cheveux noirs montrent qu'il est étranger à cette partie des Contrées du Rêve. Ses yeux n'ont ni pupille, ni iris, seulement une surface jaune luminescente. Il porte sur le dos en bandoulière une grande jarre en céramique enveloppée de paille. Et le chat d'ébène qui se glisse derrière lui est presque tout aussi étrange ; ses yeux sont trop grands et trop verts pour un chat normal, et sa fourrure mate évoque davantage la taupe que le félin. L'étranger est vêtu comme un marin, mais il n'a visiblement pas de bateau. À présent, son regard triste se pose sur vous avec une pointe d'intérêt, car vous êtes aussi différents des habitants lambda des Contrées du Rêve. Il se met sur ses pieds et s'approche de vous d'un pas ferme, sa curiosité visiblement éveillée.

LA RENCONTRE AVEC L'ÉTRANGER

Cet homme est Mironim-Mer, l'un des trois Sarrubiens abandonnés par les leurs il y a déjà si longtemps. Il vient s'asseoir à proximité des rêveurs et leur demande négligemment si l'un d'entre eux aurait entendu parler de Sarrub. Un test réussi de Savoir ès Rêves permet à l'auditeur de se rappeler le récit des navires qui venaient à Sarnath apporter une liqueur étrange, sans que personne n'en sache plus que cela. Mironim-Mer pose diverses autres questions (d'où viennent les investigateurs ? que font-ils ?) et en vient finalement à celle qui est pour lui la plus importante : quelqu'un a-t-il vu d'autres gens comme lui ? Aucun, malheureusement. À cela, il soupire et expose ses malheurs.

« J'ai cherché les miens partout dans le monde. J'ai vu les minarets délicats de Céléphaïs, les jardins merveilleux d'Inquanok, les constructions basses en bois de Rokol, et les forteresses en pierres des Gnoph-Keh, mais je ne les ai pas trouvés. Il y a des siècles, nous avons été réduits en esclavage et emmenés dans différents pays. Aujourd'hui, je suis libre, et je cherche les miens, mais je pleure parce que personne ne les a vus. J'ai traversé les Terres Interdites, et exploré le Monde souterrain plus loin que je me souvienne, mais ils sont perdus. J'ai ainsi voyagé seul dans les nombreuses terres du rêve. Je serais prêt à découvrir l'arrogante Kadath elle-même si je savais que je retrouverais mes amis là-bas. Dix mille ans de voyage solitaire m'ont montré qu'ils ne devaient plus être sur Terre. Mon âme est lasse, j'ai besoin d'aide et de compagnie. Je sais que vous êtes des étrangers vous aussi, des voyageurs comme moi. Seriez-vous prêts à m'accompagner pour mon dernier voyage ? Je veux retourner à Sarrub, car c'est le seul endroit où je puisse imaginer qu'ils se trouvent aujourd'hui. En même temps, j'ai peur de ce que j'y trouverai peut-être. Je ne vous propose pas de vous rémunérer, et le fardeau de mes douleurs pèse lourd sur mes épaules. Mais pouvez-vous montrer de la compassion ? M'aiderez-vous ? »

Les investigateurs ont deux possibilités évidentes : voyager avec Mironim-Mer ou, avec une grande dureté de cœur, ignorer la supplique ardente d'un homme désespéré. S'ils ont la grossièreté de demander quel profit ils peuvent attendre de ce voyage, Mironim-Mer leur dit : « Si vous aimez les voyages, je vous en propose l'expérience. Si vous aimez la sagesse, je vous offre la vérité sur le terrible destin de Sarrub. Mais si vous aimez le luxe vulgaire, je ne vous offre rien ; peut-être y aura-t-il cependant sur mon monde des vestiges du vieux vin sarrubien ; si c'est le cas, vous pourrez en profiter. Moi aussi, je suis un rêveur du Monde de l'Éveil, mais pas de la Terre. Aidez-moi, et vous serez peut-être aidés de manière similaire lorsque vous serez vous aussi dans la détresse. »

Mironim-Mer se trouve actuellement dans la quatrième et la plus longue phase de sa vie, à la recherche des siens, en particulier de son amour, Kalya-Kaan. Il est accompagné de son compagnon au long cours, le chat Fortune.

Mironim-Mer gagne modestement sa vie en chantant ou en racontant des histoires en échange des biens dont il a besoin. Il ne mange aucune nourriture solide et n'absorbe que des boissons alcoolisées, bien que les boissons les plus fortes de la Terre soient infectes par rapport à la liqueur de son pays natal. Il ne devient pourtant jamais ivre ni violent, malgré les grandes quantités qu'il ingurgite. Il envisage de retourner à Sarrub pour y rechercher ses amis et y consulter le Miroir des Divinations, qui devrait lui dire où ils se trouvent, si ce n'est sur Sarrub elle-même.

Fortune n'a jamais été séparé de Mironim-Mer plus de quelques jours. Il a un ronronnement très grave et une passion dévorante pour la crème.

LA RECHERCHE

La quête de Mironim-Mer implique une division de l'aventure en trois parties : tout d'abord une expédition dans les marchés aux esclaves de Dylath-Leen, puis sur Sarrub afin de consulter le Miroir des Divinations, et enfin un voyage dans le monde de Yundu pour sauver les deux Sarrubiens restants des griffes molles des terribles Weneliens.

Les rues de Dylath-Leen

Les tours sombres de Dylath-Leen surplombent tout de leur menace rigide, recouvrant de leurs ombres les ruelles étroites et sinueuses qui ne mènent pas toujours là où elles le devraient. Cette ville sombre, royaume des voleurs et des assassins, et de

Mironim-Mer

voyageur, 10 280 ans

FOR	50
CON	60
TAI	80
DEX	100
APP	85
INT	80
POU	150
ÉDU	5500

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : n/a

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 99 % (49/18)
- Couteau en bois blanc 1D4+4+Impact points de dégâts
- Fronde 1D8 points de dégâts
- Esquive 70 % (35/14)

Compétences :

Arts et métiers	
(chant)	90 %
(conte)	99 %
Discrétion	85 %
Écouter	54 %
Grimper	85 %
Lancer	55 %
Nager	99 %
Orientation	90 %
Persuasion	80 %
Pilotage (bateau)	95 %
Sauter	74 %
Savoir ès Rêves	92 %
Sciences	
(astronomie)	84 %
Trouver Obj. Caché	88 %

Sorts : *Chant de Glissande (CdR), Concocter le Breuvage de l'Espace, Détournement (CdR), Esprit de Fer (CdR), Éclair impressionnant de Malenkamon (CdR), Fournaise de Bolonath (CdR), Terrible Démangeaison (CdR), Passage invisible (CdR), Invoquer/Controler un Eft-Lampe (CdR), Monde de Cristal (CdR), Toile Blanche de Soren (CdR)*

Fortune

chat, âge indéterminé

FOR	05
CON	60
TAI	05
DEX	170
INT	70
POU	85

Points de vie : 07
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 3
Option de combat rapproché : Le chat mord, griffe et lacère avec ses pattes arrière.

- Combat rapproché 70 % (35/14)
- Morsure 1D4 + Impact points de dégâts
- Griffe 1D3+ Impact points de dégâts
- Lacération 89 % (44/17) 2D3-1D6 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 100 %
Écouter 99 %
Trouver Objet Caché 85 %

Sorts : *Détournement (CdR), Esprit de Fer (CdR), Terrible Démangeaison (CdR), Passage invisible (CdR), Lassitude de Phein (CdR), Mandragore (CdR), Minime (CdR), Stabilité (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR)*



choses moins désirables encore, n'est qu'une masse horrible du même type de flèches. Ses pires habitants sont connus pour s'aventurer dehors la nuit, lorsque l'obscurité recouvre leurs formes bizarres. Même à midi, Dylath-Leen est une ville atroce. Mironim-Mer avertit les investigateurs de se tenir sur leurs gardes s'ils ne connaissent pas bien cette cité, car on rencontre ici beaucoup de choses dangereuses et terribles, et ses dirigeants choisissent de ne voir que ce qui leur est bénéfique. Même les autochtones sont sombres et maussades ; peut-être que seuls les chats sont ici dignes de confiance.

Mironim-Mer souhaite visiter cette cité morne, car c'est un port important dans le commerce des esclaves, au sein duquel de nombreux prisonniers bizarres sont vendus à des maîtres encore plus bizarres. C'est donc un endroit tout à fait naturel où chercher les Sarrubiens une dernière fois avant d'entreprendre un long voyage pour Sarrub elle-même. Toutefois, les marchés sont strictement réservés à ceux qui sont vendus et à ceux qui souhaitent acheter, et non aux curieux vagabonds tels que les investigateurs. La plupart des esclaves sont achetés derrière des portes closes en raison de la nature de cet achat… ou de l'acheteur.

Les marchés eux-mêmes sont constitués par un grand cercle de bâtiments en bois réunis autour d'une enceinte centrale, où sont achetés et vendus les esclaves de choix, les bâtiments extérieurs servant aux achats de spécimens inférieurs (les personnes âgées, les infirmes, les malades ou les non-humains).

Les cabanes sont peu surveillées, alors que ce devrait être le contraire, et il est assez facile pour quelques investigateurs d'y pénétrer discrètement (mais pas tout un groupe). La zone des transactions intérieure est délimitée par une haute clôture en bois percée de portes à intervalles réguliers. Chaque issue est occupée par deux gardes bien baraqués portant des armures en cuir noir et en acier, des tridents de fer, et de lourds boucliers gris.

Les investigateurs sont maintenant confrontés au problème de l'accès aux marchés centraux : il va leur falloir passer les gardes susmentionnés. Or, Mironim-Mer est habillé en marin et il paraît évident qu'il n'est pas un homme riche. De même, il est douteux qu'un investigateur ait une prestance suffisamment impressionnante pour pouvoir gagner l'entrée. Un test réussi de Crédit est nécessaire pour passer les gardes et pénétrer dans le marché aux esclaves – un test réussi permet à tout le groupe d'entrer. Si personne ne réussit ce test, il faut dès lors soudoyer les gardes avec du vin, de l'or ou des bijoux. En dernier recours, Mironim-Mer peut utiliser son sort *Chant de Glissande* pour permettre au groupe de se faufiler devant des gardes étourdis. Mais il n'est pas très chaud pour exhiber ainsi sa magie dans un tel lieu public et dangereux ; il n'y aura recourt que si aucune autre solution ne se présente.

Si le Gardien veut pimenter les choses, il peut toujours décider que l'une des Galères Noires se trouve actuellement dans le port. Les marchands en provenance de ces galères font toujours une apparition sur les marchés aux esclaves, où ils achètent des esclaves de la forêt de Parg. Ils ne se procurent que les esclaves les plus gras et paient au poids. Si les marchands sont présents, les investigateurs peuvent les rencontrer ici. Les marchands pourront alors reconnaître Mironim-Mer pour ce qu'il est, et, désireux de le ramener à leurs maîtres bêtes-lunaires, s'approcher du groupe. Les joueurs peuvent aussi tout simplement tomber sur eux au marché aux esclaves. Si les joueurs leur parlent de leur recherche, les commerçants laissent entendre qu'ils ont certaines informations, mais qu'ils ne souhaitent pas les échanger ici. Ils essayent d'attirer le groupe vers une salle privée dans une auberge à proximité. Une fois là, ils enivrent le groupe avec leur étrange vin de la Lune dans l'espoir de les faire sombrer dans l'inconscience. Une fois cela fait, ils maîtrisent tous ceux qui ont résisté aux effets du vin (Mironim-Mer est par exemple à l'abri de ses effets) et emmènent leurs prisonniers à bord de leur navire, et de là vers leur port d'attache sur la face sombre de la Lune. Ce qui se passe une fois là, et si le groupe parvient ou non à s'échapper, est laissé à la décision du Gardien.

En fin de compte, à moins que le Gardien n'imagine de nouvelles aventures pour les investigateurs, le marché aux esclaves se révèle de peu d'utilité. Un seul marchand parle d'une manière amicale au groupe. Il se souvient d'une grande esclave exotique aux yeux jaunes, mais pas d'où on l'a emmenée, ni qui l'a vendue. Mironim-Mer décide qu'il est inutile d'attendre davantage. Le seul endroit où il leur faut maintenant aller, c'est le port, afin d'y acheter un bateau, et de là, se rendre à Sarrub.

Si les investigateurs effectuent quelques reconnaissances sur le port, ils finissent par dénicher un vieil homme ratatiné prêt à vendre son bateau pour cinquante pièces d'or. Si cette somme dépasse les moyens des investigateurs, Mironim-Mer se met à soupirer et ajoute Fortune dans le marché.

À cela, le sourire du vieil homme s'élargit de manière gênante, sa langue humectant ses lèvres avec avidité. Fortune ne semble pas trop ennuyé, et l'affaire est conclue. Plus tard, lorsque les investigateurs embarquent, ils remarquent un paquet de voiles bougeant légèrement ; en soulevant ces tissus, ils découvrent un Fortune un peu ébouriffé, mais sain et sauf, qui est visiblement capable de s'occuper de lui-même. Le bateau est plutôt de bonne taille, et peut transporter jusqu'à huit personnes, comprenant des chambres exiguës et un espace pour cuisiner.

Mironim-Mer rappelle à chacun de prendre des fourrures et des manteaux chauds pour le long voyage qui les attend.

EN ROUTE POUR SARRUB

Une fois tous les préparatifs achevés, Mironim-Mer hisse les voiles et met le cap pour les Piliers de Basalte de Cathurie, et de là pour Sarrub. Sur la route, il échoue le bateau une fois dans un endroit désolé pour recouvrir la coque du breuvage de l'espace qu'il a si soigneusement réuni. Sur le chemin, lui et les investigateurs attrapent des poissons et abattent des oiseaux de mer pour se nourrir, recueillent de l'eau de pluie pour boire, et se baignent dans la mer pour se délasser ou faire de l'exercice. Il faut plusieurs jours pour atteindre les Piliers de Basalte, et au fil du trajet, le bateau passe par tous les royaumes fantastiques. Le Gardien voudra peut-être inciter ses joueurs à visiter certaines de ces terres étranges, mais Mironim-Mer refusera toute requête de ce genre : ce voyage est tout ce qui est important pour lui. Une fois les Piliers de Basalte atteints, le bateau les traverse sans incident et bientôt fonce au bord de la Grande Cataracte, puis s'élance dans l'espace. Dès lors, l'utilité des vêtements chauds devient parfaitement claire : il fait particulièrement froid ici.

Une fois dans l'espace, les larves aveugles et dépourvues d'esprit des Dieux Extérieurs flottent toujours plus près de la petite embarcation, attirées par leur faim et leur soif insatiables. Tous les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D10 points) à la vue du visage terrible de ces horribles créatures qui, parfois, passent suffisamment près pour esquisser d'ignobles caresses ou avancer un museau avide. Mais en général, Mironim-Mer se montre un marin suffisamment habile pour éviter les grappes denses de ces horreurs et se détourner de celles qui semblent trop agressives ou nocives.

Le secret des Sarrubiens

Les Sarrubiens, des êtres dont l'espèce s'est apparemment éteinte maintenant, vivaient extrêmement longtemps, selon cinq phases ou stades d'existence, couvrant jusqu'à 17 000 ans de temps des Contrées du Rêve (environ 100 ans de temps réel). Contrairement aux Contrées du Rêve terrestres, tous les habitants oniriques de Sarrub étaient physiquement arrivés de leur Monde de l'Éveil. Les Sarrubiens avaient la possibilité d'entrer physiquement à volonté dans les Contrées du Rêve. Lorsqu'ils se trouvaient dans les Contrées du Rêve, les Sarrubiens exploitaient la réalité de ces Contrées pour naviguer à travers l'espace sur des vaisseaux d'ivoire et commercer avec d'autres mondes, en utilisant la compétence Rêver pour modifier leur forme corporelle afin de rendre ces échanges plus faciles.

Leur cycle de reproduction était long et complexe, et n'avait lieu que dans leurs Contrées du Rêve. Leur premier stade de vie durait dix ans. Pendant cette période, le Sarrubien était une créature rose dépourvue d'esprit et dotée de multiples pattes ; c'est par milliers qu'ils peuplaient l'océan vert profond de leur monde. Ils étaient, paradoxalement, les proies du deuxième stade de vie, un petit carnivore constitué principalement d'os et de dents, mais il existait suffisamment de créatures roses du premier stade pour que de nombreux survivants atteignent le deuxième stade, malgré les attaques incessantes des prédateurs. Le deuxième stade durait 30 ans, après quoi la créature rampait jusqu'au rivage de l'océan, gonflait à l'intérieur de sa coquille, et restait inerte pendant plusieurs semaines. À ce moment-là, la coquille dure se brisait, et une créature reptilienne verte et gluante émergeait. Cet être, qui ressemblait à un lézard, se nourrissait d'autres créatures plus petites pendant environ 45 ans, croissant lentement mais de façon continue, en muant périodiquement et en perdant sa queue et divers membres tout au long du processus, jusqu'à devenir un Sarrubien adulte – une créature extra-terrestre intelligente, cuirassée et hérissée d'épines. Ce nouvel adulte cherchait d'instinct le lieu le plus proche où habiter. Là, on lui disait de retourner dans le Monde de l'Éveil pour y être éduqué et il apprenait bientôt à voyager entre les mondes à volonté, ainsi que la façon de modifier sa forme via la compétence Rêver afin de lui permettre de mieux explorer d'autres mondes. Durant ce quatrième stade, le Sarrubien vivait pendant des milliers d'années. Lorsque le stade final approchait, il devenait nerveux. Sa personnalité se brisait et son intelligence déclinait rapidement. Son seul désir était de revenir vite sur Sarrub. À son retour, il se traînait jusqu'au rivage de l'océan et se desséchait jusqu'à se réduire à une enveloppe. Des milliers d'invertébrés roses dotés de multiples pattes s'en échappaient en rampant, dévorant le corps jusqu'à pouvoir à peine marcher, puis ils se précipitaient dans la mer, où ils se transformaient rapidement en individus au premier stade du cycle de vie sarrubien.

Notons la dureté du cycle de vie sarrubien, impliquant à chaque stade hormis le dernier un combat sans merci pour la survie. Pour un Sarrubien, l'acte de procréation était aussi le premier pas vers sa propre destruction, et l'auto-sacrifice pour la perpétuation de l'espèce une nécessité, non un luxe moral. Contrairement à de nombreuses espèces non terrestres, les Sarrubiens pouvaient ressentir une émotion semblable à l'amour humain, et cela était rendu plus poignant encore par le fait que leur propre mort était au bout du compte (même si ce pouvait être pour de nombreux siècles encore) englobée dans l'acte de leur accouplement. Leur cycle écologique était de toute évidence soigneusement équilibré, fondé sur un habitat favorable. C'est peut-être l'interruption de ce cycle qui amena le désastre sur Sarrub.

Quoi qu'il en soit, le temps passe différemment dans les Contrées du Rêve sarrubiennes, ce qui explique pourquoi Mironim-Mer n'a pas ressenti jusqu'à présent un besoin particulièrement urgent de rentrer. Même si des siècles de temps terrestre ont passé, sur Sarrub seulement quelques saisons se sont écoulées. Par conséquent, Mironim-Mer n'a aucune raison de penser que les choses vont tout à fait mal – quelque chose est advenu qui a empêché leur retour dans les Contrées du Rêve terrestres pendant quelques années. C'est tout. Il ne peut en être autrement. Mironim-Mer refuse obstinément de spéculer sur ce qui a pu amener ses compagnons de bord à lever l'ancre sans lui.

Sarrubien au deuxième stade de vie

FOR	30
CON	75
TAI	25
DEX	50
POU	45

Points de vie : 10
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 9

Combat
Attaque par round : 3
Option de combat rapproché : Elle attaque avec deux griffures et une morsure. Elle est striée et osseuse, avec deux pattes avant (à la fois épineuses et griffues) et aucune patte arrière. L'arrière de son corps se termine en une nageoire ou queue puissante et mobile.
- Combat rapproché 50 % (25/10)
- Griffes (x2) 1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 1D10 +Impact points de dégâts

Protection : 3 points (épiderme)

Perte de Santé mentale : 0/1D4

Sur le chemin, Mironim-Mer semble se requinquer, et explique avec entrain aux investigateurs les particularités de sa race, en leur parlant même du cycle de vie inhabituel des Sarrubiens si les investigateurs manifestent de l'intérêt pour le sujet. Il ne sait pas ce qui est arrivé à son monde. Il n'a pas quitté les Contrées du Rêve terrestres pour aller sur Terre, car une fois hors des Contrées du Rêve, sa forme naturelle reprendrait le dessus (il a utilisé tous ses points de Rêver, et il lui faudrait plusieurs voyages pour en restaurer suffisamment et retrouver un nouveau corps). Si les investigateurs se montrent curieux, il esquissera sa forme naturelle sur le pont du navire : il est un être reptilien cornu et cuirassé, aux yeux jaunes et étroits. Il est clair qu'un tel être ne pouvait pas facilement faire du commerce dans les Contrées du Rêve terrestres sans adopter d'abord une couverture.

Au bout d'un long voyage, le navire amerrit dans une mer verte froide et morne. Ce spectacle perturbe Mironim-Mer, qui dit se souvenir des eaux de Sarrub comme étant d'une chaleur tropicale. Ici et là flottent des cadavres charnus d'un blanc maladif, que Mironim-Mer identifie comme étant des Sarrubiens au premier stade de vie. Leur sort le dérange, et il évite d'émettre des hypothèses là-dessus. Un voyage d'une journée supplémentaire sous un ciel chargé de nuages amène le navire jusqu'à un rivage glacé et inhospitalier, où mouillent des bateaux désœuvrés couverts de neige. En débarquant, les investigateurs sont attaqués par un Sarrubien au deuxième stade de vie. Auparavant, ces créatures n'auraient pas atteint le rivage avant d'être prêtes à changer. Mironim-Mer considère cela comme une autre indication sur les changements radicaux qui sont visiblement intervenus dans l'ancien mode de vie.

Vers le temple

Mironim-Mer dit aux investigateurs qu'il leur faut se diriger à l'intérieur des terres pour une marche de trois jours qui leur permettra d'atteindre le temple du Miroir des Divinations. La température est largement en dessous de zéro, et il est heureux qu'ils aient les vêtements chauds pris pour leur voyage dans l'espace. Cela reste néanmoins un voyage inconfortable. Des vents glacés soufflent au large, apportant de la mer blizzard et grésil. Sur le chemin, les investigateurs ont des visions étranges et terribles.

- L'enveloppe d'un Sarrubien mort, encore remplie de créatures insectoïdes du premier stade ratatinées qui ont péri dans le froid actuellement terrible de ce monde.
- Des silhouettes noires ailées dans le ciel, décrivant des cercles au-dessus d'une colline lointaine. Lorsque les investigateurs s'approchent, ils ne trouvent que les restes nus d'un immense squelette ; les silhouettes noires ont disparu depuis longtemps.
- Un logement contenant les cadavres gelés de deux Sarrubiens encore agrippés l'un à l'autre pour conserver la chaleur, et une marque curieuse sur les vestiges de la porte brisée.



Premier Sarrubien au deuxième stade de vie

FOR	35
CON	70
TAI	35
DEX	55
POU	50

Points de vie : 11
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8

Combat
Attaque par round : 3
Option de combat rapproché : Elle attaque avec deux griffures et une morsure.

- Combat rapproché 45 % (22/9)
- Griffes (x2) 1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 1D10 +Impact points de dégâts

Protection : 3 points (épiderme)

Perte de Santé mentale : 0/1D4

Deuxième Sarrubien au deuxième stade de vie

FOR	40
CON	60
TAI	25
DEX	40
POU	40

Points de vie : 09
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 9

Combat
Attaque par round : 3
Option de combat rapproché : Elle attaque avec deux griffures et une morsure.

- Combat rapproché 45 % (22/9)
- Griffes (x2) 1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 1D10 +Impact points de dégâts

Protection : 3 points (épiderme)

Perte de Santé mentale : 0/1D4

Sarrubien au troisième stade de vie

Les Sarrubiens au troisième stade de vie possèdent quatre pattes tordues, dont la première paire se termine par des griffes crochues. Leur tête se termine par une bouche béante entourée par une barbe faite de tentacules, et leurs corps sont bruns et rugueux.

FOR	70
CON	60
TAI	70
DEX	75
POU	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4

Combat
Attaque par round : 3
Option de combat rapproché : Elle attaque avec deux griffures et une morsure. La grande bouche d'un Sarrubien au troisième stade de vie est entourée de dizaines de tentacules fibreux qui saisissent leur proie et la maintiennent.
Aspiration : Pendant ce temps, des rangées de dents pointues sucent le sang à raison de 5 points de FOR par round. Cette FOR se récupère à une vitesse de 5 points par jour si la victime survit. Cette dernière peut s'arracher aux tentacules en réussissant un test opposé de Force. Les Sarrubiens au troisième stade de vie avaient autrefois des épines comme des aiguilles dans leurs tentacules, qui injectaient un poison paralysant dans leur proie, remarque Mironim-Mer. Ils semblent avoir perdu cette capacité.

- Combat rapproché 55 % (27/11)
- Griffes (x2) 1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 1D10 +Impact points de dégâts
- Tentacules 1D3 points de dégâts + aspiration

Protection : 5 points (hide)

Perte de Santé mentale : 0/1D6

- D'énormes empreintes informes dans la neige fraîche, accompagnées d'une traînée de sang.
- Des silhouettes errant dans l'obscurité, titubant sans but dans la neige. On ne les voit jamais de près, et elles s'évanouissent si on les poursuit. Ce sont peut-être des esprits des morts, mais Mironim-Mer n'accepte pas cette éventualité.

Tous les cadavres entraperçus sont humanoïdes. Si les investigateurs l'interrogent sur cela, sachant que les Sarrubiens ne sont pas humains en réalité, Mironim-Mer émet l'hypothèse que les cadavres sont ceux de ses coéquipiers, ou des membres d'équipage d'autres navires rappelés des Contrées du Rêve terrestres. Aucun autre Sarrubien ne semble être en vue, à l'exception des formes larvaires.

Des dangers guettent également les investigateurs, qui risquent de temps en temps d'être attaqués par des Sarrubiens au deuxième ou troisième stade de vie. Il vaudrait mieux laisser à l'imagination des joueurs la réalité des autres choses entraperçues (le propriétaire du grand squelette, par exemple). Cette partie du scénario ne devrait cependant pas dégénérer en une longue série de batailles féroces. Insistez sur le danger, mais n'allez pas trop loin.

Le temple du Miroir des Divinations

Les investigateurs finissent par atteindre la destination voulue par Mironim-Mer. Le temple se trouve sur une petite colline entourée de maisons désormais vides. Il est bâti dans une pierre blanche veinée de gris, tandis que le chemin qui y conduit est flanqué de colonnes brisées tirées de la même roche. Le temple n'est pas élevé, et son entrée sans porte bâille sur un espace sombre. Une silhouette accroupie sur le seuil gratte la neige avec ses doigts. Alors que vous vous approchez, elle se précipite à l'intérieur.

Mironim-Mer identifie la figure comme étant le gardien du temple – tout au moins, il en porte la robe. Peut-être est-il intimidé à la vue des humains : le gardien n'a jamais quitté Sarrub et a conservé sa forme normale de Sarrubien.



Comme ils s'approchent du temple, une voix rauque à l'intérieur leur crie de rester à distance. « Partez ! La ruine s'abat sur ceux qui osent entrer ! Fuyez ! Fuyez pour le salut de vos âmes ! » Le gardien (car il s'agit bien de lui) est cependant incapable d'empêcher quiconque d'entrer, et si quelqu'un contrevient à son avertissement, il se contente de se cacher dans l'ombre, en gémissant et en se recroquevillant de façon pitoyable. L'intérieur du temple est vide, à l'exception de petits amoncellements de neige, de stalactites, et du Miroir qui occupe le centre de l'espace.

Si quelqu'un s'approche du Miroir, le gardien qui se trouve dans un coin le supplie de ne pas l'utiliser. Mais Mironim-Mer reste inflexible : il ne peut pas revenir en arrière après tellement de temps. Il tire de sa poche une poignée de cristaux de couleur et les disperse sur la surface du Miroir, puis il entonne un chant rauque afin de l'invoquer.

Le ciel extérieur se met à rougir et se voile de nuages alors que le chant se poursuit. Avec un hurlement outragé, un membre scintillant jaillit du miroir et saisit Mironim-Mer, lui coupant le souffle en l'enserrant. Plusieurs yeux verts jettent un regard torve depuis le centre du Miroir, et une voix tonitruante se met à hurler dans une langue que les investigateurs ne comprennent pas. Il est cependant clair que le Miroir est dangereux. Mironim-Mer se meurt – perdant 1D20 points de POU à chaque round. Le bras qui l'étreint est invulnérable – aucune magie, ni attaque auxquelles les investigateurs auront recours ne pourront l'endommager. Il tient le Sarrubien avec une poigne impossible à desserrer. Quelqu'un parmi les investigateurs devrait donc être suffisamment intelligent pour penser à briser le Miroir. Si ce n'est pas le cas, Mironim-Mer meurt alors, et les investigateurs sont forcés de quitter Sarrub après avoir échoué dans leur mission. Peut-être le gardien acceptera-t-il de partir avec eux dans leur bateau pour revenir dans les Contrées du Rêve terrestres ?

Si au contraire les investigateurs ont la présence d'esprit de briser le Miroir, ils peuvent utiliser les nombreuses pierres qui traînent autour. Lorsque le Miroir se brise, le bras disparaît, le tonnerre retentit à l'extérieur, et l'on entend alors des trombes d'eau qui s'abattent. Mironim-Mer est affligé de la destruction du Miroir, et explique en hésitant qu'un wendigo avait pris possession de l'objet et que l'influence de ce démon sur le Miroir a sans doute aggravé le désastre qui a frappé Sarrub.

Le gardien se précipite alors en avant. Les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale à cette vue (perte 0/1D6 points). Il a l'apparence d'un Sarrubien sous sa forme naturelle : une chose reptilienne écailleuse, hérissée de piques, ramassée et hideuse. Sa face est mobile et expressive. D'une voix rauque, le gardien croasse qu'il a souvent été autorisé à regarder dans le Miroir sous le contrôle du démon. Il surveillait la venue de Mironim-Mer depuis longtemps, et il a fallu toute sa volonté pour que l'objectif du groupe soit ignoré de son maître. Il sait où sont détenus Kalya-Kaan et Taila-Tane (les deux compagnons de bord de Mironim-Mer) et quel est le sort qui leur a été réservé.

Kalya-Kaan et Taila-Tane se sont mutuellement retrouvés et ont confectionné un bateau céleste pour naviguer jusqu'à Sarrub. Mais ils ont été capturés en cours de route par d'horribles choses-pirates, les Weneliens, qui viennent du monde de Yundu. Le Miroir lui a montré qu'ils étaient détenus dans la Maison de l'Aiguille Solitaire, sur les rives de l'île de l'Anneau, sur Yundu même. Mironim-Mer le remercie et part précipitamment – il en sait assez.

Si les investigateurs interrogent Mironim-Mer au sujet des Weneliens, il leur explique qu'ils montent des créatures phosphorescentes vertes, qu'ils s'en prennent souvent aux navires de commerce sarrubiens, et que leurs raids ont causé le malheur sur de nombreux mondes. Des Weneliens eux-mêmes, on sait peu de choses, et encore moins sur le redoutable monde qui a donné naissance à ce terrible peuple.

À l'extérieur, les pluies torrentielles font disparaître la neige, découvrant beaucoup de choses qui ne sont pas souhaitables, mais assainissant l'air. Peut-être la ruine de Sarrub n'est-elle pas encore complète.

VERS YUNDU

Son objectif à portée de main, Mironim-Mer pousse le bateau aussi vite que possible. Le voyage prend cependant beaucoup de temps, mais la surface mouvante et noire de Yundu finit par apparaître devant leurs yeux. Yundu n'a pas de soleil ; à sa place, un anneau de ce qui semble être des charbons ardents rouges l'encercle. Par conséquent, sur Yundu, il n'y a ni jour ni nuit, seulement un crépuscule maussade éternel.

Alors que Mironim-Mer fait descendre le bateau, une île devient visible, ses sommets dépassant les vagues immondes de l'océan. Cette île prend la forme d'un anneau. Peut-être est-ce un récif circulaire ou, plus probablement, les restes d'un ancien cratère dont les parties intérieure et extérieure sont maintenant immergées, ne laissant que les pics montagneux du pourtour du cratère dépasser de la surface. Le bateau amerrit sur la surface ridée du liquide noir et goudronneux qui tient lieu d'eau sur Yundu. Il arrive rapidement en vue d'une côte déchiquetée et des tours sombres d'une ville repoussante. Un bâtiment, érigé en altitude sur le flanc d'une montagne, dresse une énorme et unique flèche dans le ciel. Il s'agit clairement de la Maison de l'Aiguille Solitaire. Le bateau peut naviguer dans l'ombre droit vers le quai, juste sous le nez des Weneliens.

Plus loin le long du quai, de nombreux Weneliens déchargent d'une horreur colossale verte et luminescente avec d'immenses ailes de chauve-souris les prisonniers et les marchandises qu'elle convoyait. Sa vue exige un test de Santé mentale (perte 1D3/1D20 points). De malheureux esclaves humains et non humains sont cloués dans des caisses et emmenés par les Weneliens vers des destins auxquels il vaut mieux ne pas penser. Un Effet Cauchemardesque survenant ici peut se traduire par un investigateur se retrouvant lui-même cloué dans une caisse. De l'endroit où se trouve le groupe, la ville est clairement visible. C'est un assemblage surnaturel de bâtiments anormaux, de rues dallées, de passages sombres, et de précipices vertigineux, au milieu desquels les Weneliens flottent dans l'obscurité.

Un test de Discrétion permettra à un investigateur de se rendre sans être vu du bateau jusqu'à l'abri à proximité derrière des vieilles caisses en bois. Un test raté indique que l'un des Weneliens répugnants entend ou aperçoit les investigateurs et vient voir ce qui se passe. Si le Wenelien curieux et indésirable peut être éliminé en un seul round, il ne donne pas l'alarme lorsqu'il s'effondre, et les investigateurs peuvent continuer. Dans le cas contraire, le Wenelien parvient à émettre un hululement perçant et 2D6 Weneliens supplémentaires, ainsi que le gigantesque monstre phosphorescent, se dépêchent de venir à



Quelques agresseurs weneliens

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*
POU	80	40	60	55	35	75
DEX	75	20	65	40	45	45
PVie	16	8	12	11	7	15
Flèche	50 %	45 %	35 %	15 %	50 %	40 %

Dégâts : 1D8 points de dégâts

	sept	*huit*	*neuf*	*dix*	*onze*	*douze*
POU	75	55	15	75	30	45
DEX	75	70	65	60	75	80
PVie	15	11	03	15	06	09
Flèche	35 %	30 %	30 %	30 %	10 %	40 %

Dégâts : 1D8 points de dégâts

Le monstre phosphorescent

FOR	340
CON	145
TAI	615
DEX	25
INT	10
POU	45

Points de vie : 76
Impact : +11D6
Carrure : 12
Mouvement : 10

Combat
Attaque par round : 2
Option de combat rapproché : Le monstre claque sa mâchoire pour avaler sa victime ou provoque des battements d'ailes causant des dégâts.

- Claquement de mâchoire victime avalée
- Battement d'ailes 6D6+Impact points de dégâts
- Combat rapproché 60 % (30/12)

Protection : 10 points (épiderme phosphorescent)

Perte de Santé mentale : 1D3/1D20



la rescousse. Les investigateurs et Mironim-Mer sont alors obligés, soit de retourner dans leur bateau et de mettre les voiles immédiatement, soit de combattre cette nouvelle menace avant de pouvoir reprendre leur tâche en cours.
Les investigateurs et Mironim-Mer sont sans doute suffisamment intelligents pour pouvoir parvenir à la haute Maison de l'Aiguille Solitaire. Il est assez facile de se faufiler à l'intérieur de ce bâtiment, qui se compose essentiellement d'un escalier sombre apparemment interminable menant à une pièce circulaire de 6 m de diamètre ; Kalya-Kaan et Taila-Tane sont enchaînés à des broches au centre de la salle. Taila est décédé, en raison des blessures graves que porte son dos. Kalya est pour sa part échevelée et hagarde, entourée des restes de nombreux repas non consommés, et l'horreur se reflète encore dans ses yeux. Mironim-Mer se précipite vers eux et réconforte Kalya. Il pleure la mort de Taila-Tane.

Les broches ont une FOR de 125, mais un test de Mécanique réussi peut être utilisé pour les relâcher par tranche de 1D20 points de FOR. Une fois les deux Sarrubiens libérés (Mironim-Mer ne partira pas sans emporter le corps de Taila-Tane), le groupe peut tenter de descendre l'escalier. Ils rencontrent sur leur trajet un Wenelien solitaire portant un nouveau repas dégoûtant aux captifs, mais il ne devrait pas représenter une grande difficulté pour le Sarrubien déterminé et ses compagnons.
S'évader de Yundu peut être un petit ou un gros problème, au choix du Gardien, le groupe étant poursuivi par les Weneliens sur les quais, les marées étant fausses et contre-nature, entravant la progression, et ainsi de suite.

CONCLUSION

Mironim-Mer fait rapidement route vers la Terre, un regard de contentement sur le visage. La destination est Céléphaïs, ou tout autre lieu où les investigateurs souhaitent être déposés. Quant à Mironim-Mer, Kalya-Kaan et Fortune, ils ont l'intention de se réinstaller sur Sarrub. Pour un tel dénouement heureux, chaque investigateur mérite 1D10 points de Santé mentale. Toutefois, si la quête de Mironim-Mer s'est soldée par un échec, pour leurs visions d'un monde détruit, chaque investigateur perd 1D8 de points de Santé mentale.
L'aventure peut cependant fort bien ne pas être terminée pour les rêveurs. Les Weneliens peuvent poursuivre leur vengeance pour le vol de leurs captifs sarrubiens, et les Contrées du Rêve terrestres elles-mêmes ne sont pas hors de leur portée.
Pour s'arrêter un instant sur des choses plus heureuses, Sarrub est partiellement guérie, Mironim-Mer et son amour sont réunis, et peut-être qu'un jour dans le futur, des bateaux blancs avec des voiles jaune citron réapparaîtront sur Terre pour vendre à nouveau la capiteuse chartreuse venue d'au-delà du monde, et cela pourrait prendre moins de temps que prévu : vous vous rappelez combien le temps s'écoule différemment sur Sarrub ? En tout cas, si jamais cela se reproduisait, les commerçants sarrubiens manifesteront certainement aux investigateurs un souvenir des plus amicaux. De leur côté, les investigateurs connaissent maintenant un secret grâce auquel ils peuvent naviguer sur les vents de l'espace : le fameux breuvage de l'espace.

LE PAYS DES RÊVES PERDUS

Un scénario pour des investigateurs et un Gardien expérimentés



Un rêveur piégé dans les Contrées du Rêve est sur le point de devenir un portail pour une entité onirique.

En quelques mots...

Les investigateurs, bien malgré eux, sont plongés dans les affres du triste destin d'un malheureux rêveur, voisin de chambre à l'hôpital de l'un de leurs amis. Un homme dans le coma qu'il est impossible de faire revenir à la conscience. Et pour cause : son être onirique est prisonnier de l'Esprit de Xura, cette terre damnée des Contrées du Rêve. Ils vont dès lors devoir tenter un voyage impossible pour tenter de sauver l'homme – et le Monde de l'Éveil.

Implication des investigateurs

Le scénario commence *in media res* : les investigateurs se trouvent dans une chambre d'hôpital auprès d'un ami lorsque l'inconnu surgit, en la personne d'un prêtre qui visitait le patient de la chambre voisine…

Enjeux et récompenses

- **Faire échec** à l'Esprit de Xura
- **Sauver** Neil Bruford, **au moins son** être réel



Introduction

Cette aventure est exigeante du point de vue de la narration et de la puissance descriptive du Gardien. Étudiez-la soigneusement avant de vous décider à la présenter à vos joueurs.
Note : Les descriptions de Thalarion et de Xura (Zura) que vous trouverez dans cette aventure diffèrent de celles fournies dans le chapitre décrivant les Contrées du Rêve.
L'emplacement dans le monde réel du Pays des Rêves Perdus est laissé à la discrétion du Gardien. Les événements peuvent survenir dans n'importe quelle ville. Contrairement à la plupart des scénarios, celui-ci n'attend pas poliment que les investigateurs viennent à lui ; il attire avec violence leur attention.

Ambiance

Le scénario se divise en deux parties : la première est une enquête assez classique dans le monde réel ; elle est suivie d'un périple assez long et déroutant dans les Contrées du Rêve. Elle fera visiter aux investigateurs des terres oniriques parmi les plus éprouvantes, en particulier les rencontres finales. Comme indiqué dans l'introduction, ce scénario exige de la part du Gardien une aptitude accomplie à la narration.

Investigation	3/5
Action	3/5
Exploration	4/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Difficulté : Chevronné
Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Durée estimée : 8 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Familiarisés avec les Contrées du Rêve
Époque : Années 1920 (mois de février)

À l'affiche

Neil Bruford

Neil Bruford est un rêveur déçu par la vie qui, voyageant dans les Contrées du Rêve grâce à une herbe spéciale, a fini par faire une mauvaise rencontre en visitant Xura, le Pays des Plaisirs Inaccessibles. Une entité de cette terre l'a capturé et est en train de le transformer en un portail afin de passer dans le monde réel.

Sarah Farnham

Jeune femme affligée de dépression depuis peu, elle est comme Neil Bruford une rêveuse habitant la même ville que lui. Ils se sont rencontrés dans les Contrées du Rêve sans comprendre qu'ils existaient chacun de leur côté en chair et en os. Malheureusement, l'être onirique de la jeune femme est mort, assassiné, et elle ne peut plus le rejoindre, encore moins l'aider.

Informations pour le Gardien

Neil Bruford est un rêveur, mais pas par des moyens naturels. Une mystérieuse drogue qui lui est fournie par un homme tout aussi mystérieux alimente ses voyages nocturnes dans la lointaine Dylath-Leen. Mais en ce moment, Neil est en difficulté. Pendant son séjour dans les Contrées du Rêve, il a entendu parler de Xura, le Pays des Plaisirs Inaccessibles, et a décidé de visiter ses rivages attirants. Dans la nuit du 11 février (temps du Monde de l'Éveil), Bruford a fait un voyage fatal dans les Contrées du Rêve. Le lendemain matin, sa logeuse le retrouvait affalé dans sa mansarde, plongé dans un profond coma. Il fut admis à l'hôpital.

Bruford est effectivement parvenu à Xura, mais a été pris au piège par cette terre maudite, somme de millénaires d'aspirations et de frustrations humaines. Un habitant de Xura, nourri par les propres désirs amers de Bruford, a capturé Neil et est en train de le convertir en un portail de chair et de sang. Peu après sa première rencontre avec les investigateurs, il sera libre de parcourir le Monde de l'Éveil – le processus s'achèvera en effet à minuit le 14 février.

Informations pour les investigateurs

Un ami ou un parent d'un investigateur est malade ou blessé, et se trouve actuellement à l'hôpital. Peu importe comment ou pourquoi : le pauvre garçon pourrait même se trouver là en raison des incursions dans l'inconnu des investigateurs, puisque ceux-ci laissent généralement dans leur sillage un certain nombre de victimes. En tout cas, quelle qu'en soit la raison, les investigateurs se trouvent à l'Hôpital Principal dans la nuit du 12 février, à 20 heures.

L'ami de l'investigateur est d'excellente humeur : son médecin l'a informé qu'il pouvait espérer quitter l'hôpital dans une semaine. Il accepte volontiers les fleurs ou le chocolat que les investigateurs lui ont apportés.

À un certain moment entre un prêtre catholique, le père Gary Elwood, qui fait le tour des patients. C'est un homme bon et gentil, âgé de 38 ans, de corpulence moyenne, avec les yeux et les cheveux bruns. Il aime ces visites à l'hôpital, où il se sent plus proche de ses brebis et d'une utilité plus directe pour elles.

Il rend visite au patient de la chambre voisine. L'attention des investigateurs est en fait attirée par sa sortie : il claque la porte et avance en titubant de manière erratique, pour finir par entrer dans leur chambre. Il est blanc comme un linge et tremble. Si les investigateurs lui demandent ce qui ne va pas, il secoue la tête en balbutiant (s'ils ne disent rien, il fait exactement la même chose). Un test de Psychanalyse ou de Persuasion, accompagné de gestes physiques pour le calmer (prendre une tasse de thé, etc.), lui permet de parler de sa frayeur. Il le fait d'un ton détaché, le regard perdu dans le vide :

« Je suis allé voir ce pauvre garçon, celui dont ils pensent qu'il a subi des lésions cérébrales… il est toujours inconscient… et parce que, bien sûr, je ne pouvais pas le réconforter par mes paroles j'ai… posé ma main sur son front, et… et… je crois… ça bougeait. Ça se tordait, ça se tortillait, et c'était bouillant au toucher. C'était… maléfique. »

Le père Elwood est incapable d'en dire davantage. Un test de Psychologie atteste qu'il vient de subir un choc terrible. Il pense avoir fait connaissance avec la manifestation de Satan la plus palpable de sa vie, tout en se sentant impuissant à faire quoi que ce soit à ce sujet. Les investigateurs peuvent très bien vouloir examiner eux-mêmes le jeune homme. Il est blotti dans son lit d'hôpital, en apparence tranquillement endormi. Il est blond, d'aspect banal, au milieu de la vingtaine. Il a les cheveux blonds bouclés et une barbe hirsute. Des griffures profondes et récentes se trouvent sur sa joue droite et ses deux mains. Un graphique au pied du lit du patient l'identifie comme étant Neil Bruford.

Une infirmière, Nora Vincent, est occupée à prendre son pouls et sa pression artérielle – elle s'est précipitée à son chevet lorsque le père Elwood est arrivé en titubant, et elle est soulagée de découvrir que tout semble bien aller pour Neil Bruford. Elle est gaie et efficace. Tout ce que Nora sait au sujet du jeune homme, c'est que l'on pense que son coma est dû à une surdose de drogue. Puis, de façon tout à fait inattendue, le patient se met à gémir. « C'est bizarre », commente l'infirmière, et elle tourne les talons pour aller chercher le médecin. Mais avant qu'elle ait atteint la porte, l'enfer éclate.

Le gémissement de Bruford se mue soudain en un hurlement – si les investigateurs ne sont pas encore entrés dans la chambre, cela les y attirera certainement. « Non ! Non ! Non ! Non ! », crie-t-il, se balançant d'un côté à l'autre, puis il gémit doucement, mais gravement : « Vous ne pouvez pas ! Dieu l'interdit ! Daoloth l'interdit ! Aaaargh ! » Son dernier gémissement se termine par un cri. Puis il se met à convulser et une toux violente lui déchire la poitrine, faisant jaillir du sang et des tissus de sa bouche et de ses narines. Nora Vincent, craignant qu'il s'étouffe, se précipite vers lui pour le mettre sur le côté et laisser le liquide de sa gorge s'écouler, mais, alors qu'elle commence à esquisser ce geste, le bras de Neil balaie l'air autour de lui de manière spasmodique comme dans un mouvement destiné à griffer, la frappe au visage, et la repousse. Elle heurte lourdement le mur, s'ouvre le côté du visage, et tombe convulsivement au sol.

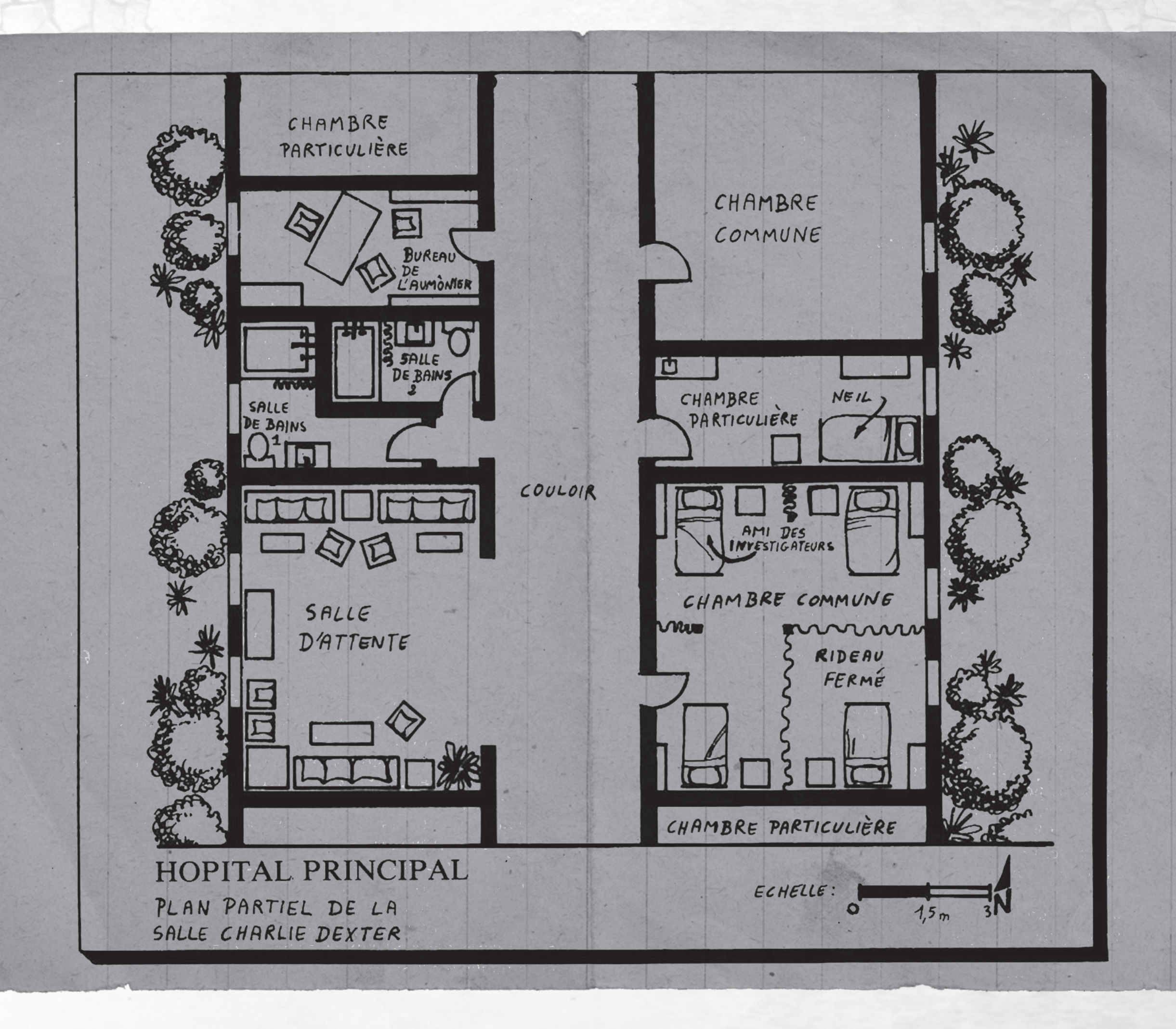
Bruford se raidit et tout son corps se met à trembler. Lentement, mais sûrement, il se lève de son lit, raide comme un piquet, jusqu'à se tenir droit. Sa toux se transforme peu à peu en un grondement rugissant, tandis que du sang et du mucus coulent sur son menton, comme si quelque chose de non naturel pour les cordes vocales humaines se préparait à parler.

À ce stade, toutes les ampoules de la salle s'éteignent et explosent en une pluie de verre et d'étincelles bleues, tandis que le rugissement guttural devient une voix qui tonne avec des mots incompréhensibles en secouant la fenêtre dans son cadre. « Throdog Napet Savathath Thorinol ! Hoorn Vass Nazer Rytargho ! »

Les paupières du jeune Bruford s'ouvrent alors, beaucoup plus largement que ce qui est humainement possible, et les yeux s'exorbitent de manière hideuse. Ils exposent des sphères orange bulbeuses de la taille de balles de golf veinées de rouge et brûlant d'un éclat surnaturel.

À ce stade, on entend un bruit sourd alors que s'évanouit une infirmière qui se trouvait derrière les investigateurs et était entrée précipitamment dans la chambre pour voir ce qui n'allait pas. Les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D6 points).

L'horreur continue à rugir et passe à l'anglais. « Ce corps doit mourir ! Je dois passer à travers ! » Elle semble alors soudain remarquer les investigateurs (tout au moins, elle pointe vers eux ses horribles yeux orange dépourvus de pupilles), et vocifère : « Vous devez tuer ce corps ! Je vous l'ordonne ! Obéissez, sinon je vous déchire tout de suite, sans attendre de passer à travers ! » Et elle commence à étirer ses bras raides vers les investigateurs, qui ne sont sans doute pas assez idiots pour lui obéir.



(En fait, certains investigateurs pourraient bien être tentés de le faire. S'ils semblent ainsi sur le point de laisser l'horreur passer, demandez-leur d'effectuer un test d'Idée. Quiconque le réussit comprend que ce n'est pas une bonne idée, et est en mesure d'arrêter activement les autres.)

Puis, les yeux se referment d'un coup et le corps raide retombe comme une planche sur l'oreiller éclaboussé de sang, de nouveau dans le coma. Plusieurs aides-soignants se précipitent et se portent au secours du patient et des deux infirmières. L'un d'entre eux tire vers le haut la paupière meurtrie de Bruford afin de vérifier sa contraction pupillaire – ses yeux sont normaux. Les investigateurs sont renvoyés précipitamment, interrogés, et on leur demande de revenir le lendemain matin à neuf heures pour décrire la crise qui vient de se passer au médecin traitant. S'ils posent des questions au sujet de Nora Vincent, on leur répond qu'elle a une fracture de la mâchoire, un bras cassé, des lacérations au visage, et probablement une commotion cérébrale. L'autre infirmière, celle qui s'est évanouie, va bien, et reprend même conscience alors que les investigateurs la regardent.

L'ENQUÊTE

S'ils ont un zeste de valeur, les investigateurs seront curieux et inquiets de la possession évidente du jeune Bruford. Ils devraient être ravis de parler avec son médecin, qui les contacte par l'intermédiaire de leur ami hospitalisé et leur demande d'être présents à une conférence donnée à l'hôpital à 9 heures (le 13 février), dans la salle d'attente qui jouxte commodément la chambre de Bruford.

Les Bruford

Lorsque les investigateurs arrivent, l'infirmière en chef leur demande d'attendre le docteur Edelson, qui ne saurait tarder. En réalité, le bon docteur n'arrivera pas avant onze heures. Il se trouve actuellement avec son automobile sur le bord de la route à essayer de héler l'assistance des automobilistes qui passent.

À 9 h 05, une étrange procession tourne au coin du service et se dirige précisément vers la chambre de Bruford. Une dame imposante avance avec détermination, tandis que l'infirmière en chef du service qui la suit crie son désaccord. Derrière elles suivent deux hommes plus âgés : le premier est un personnage atteint de calvitie, qui fait penser par certains côtés à un lapin ; l'autre est grand et dominateur, à l'évidence un homme de loi. Le premier est nerveux et silencieux, tandis que la voix de l'autre retentit clairement, opposant des points de droit convaincants à la discussion. Derrière eux viennent deux jeunes vigoureux, en vêtements de rue et poussant un brancard. Suit enfin une petite foule constituée d'infirmières, de patients et d'aides-soignants mus par la curiosité.

Mrs Bruford est là pour récupérer son fils. Elle a entendu parler de l'incident de la nuit dernière et est venue avec sa famille pour l'emmener. Le petit homme nerveux est M. Bruford, l'autre est Langley Westlake, l'avocat des Bruford. L'infirmière en chef proteste en disant que rester ici serait la meilleure solution pour le jeune homme, mais elle ne fait pas le poids face à l'attitude de Mrs Bruford, aux arguties juridiques de L. Westlake, et à toute cette situation impossible.

La mère de Neil est une femme énergique et dominatrice. Riche héritière, rien ne lui a été refusé dans son enfance et elle n'a vu aucune raison de mettre fin à cet état de fait en atteignant l'âge adulte. Ne pas obtenir ce qu'elle veut est un concept qui lui est totalement étranger. Elle a cinquante ans, des cheveux châtain clair et des yeux verts durs. Malgré sa redoutable volonté, elle est cependant assez crédule. Outre Neil, elle a deux fils, Adam et William, tous les deux charmants et en bonne santé.

Il n'y a pas grand-chose à dire au sujet de Nigel, le père. Homme paisible, il évite en général la compagnie pour se réfugier dans sa collection de timbres. C'est un comptable compétent, quoiqu'ennuyeux, qui donne le change avec des cheveux bruns épars et des yeux bleus larmoyants. Il était à l'origine le secrétaire en charge des questions financières d'Amanda ; elle l'a demandé en mariage et Nigel est trop angoissé pour jamais remettre en question le bien-fondé de cette union.

Langley Westlake est un avocat bavard, suffisamment avisé pour ne jamais être en désaccord avec Mrs Bruford. Il est à l'hôpital pour apporter son poids juridique. Il campe une figure intimidante, qu'il utilise à son avantage dans le cadre de son métier. Il est grand, âgé de 64 ans, coiffé d'une épaisse chevelure argentée.

Lorsque le cortège atteint la chambre du jeune Neil, Mrs Bruford jette un coup d'œil rempli de larmes aux investigateurs, étreint son mouchoir sur sa poitrine, et s'écrie : « Ses amis, qui attendent de lui rendre visite ! Comme c'est adorable ! » Puis elle se rue à l'intérieur pour mettre son fils en sécurité.

Neil est doucement transporté de son lit sur le brancard, et roulé jusqu'à la limousine des Bruford, malgré le personnel médical rappelant qu'il ne saurait être tenu responsable de tout dommage qui pourrait désormais arriver au fils Bruford.

Toute cette scène devrait être assez alarmante pour les investigateurs. Il n'est pas difficile de se faire inviter à la maison Bruford, d'autant plus que Mrs Bruford se méprend sur le fait qu'ils sont des amis de Neil. À défaut, ils peuvent tout simplement suivre les Bruford jusque chez eux. Une dernière possibilité est de vérifier à l'hôpital l'adresse du jeune patient. Elle correspond à une pension située au 17 Sackville Row et dirigée par Mrs Hannah Krank.

En attendant, le jeune homme est transporté dans sa maison familiale, au 3 Hill Street, une grande demeure située dans un quartier select de la ville. Neil Bruford réintègre son ancienne chambre, sous la surveillance d'une infirmière privée. Les murs et la cheminée de sa chambre sont ornés de diverses récompenses sportives et scolaires, toutes pour une troisième place ou une mention honorable, aucune pour une première ou une deuxième place.

Si les investigateurs interrogent Mrs Bruford, elle leur parle ouvertement tout en versant force larmes. « Vous savez, Neil a décidé de quitter la maison il y a six mois. Il ne réussissait pas aussi bien qu'il l'aurait pu à l'université, et il a attribué cela à la corvée de vivre encore avec ses parents. Neil n'a jamais su très bien ce qu'il voulait. Lui et nous étions rarement satisfaits de son attitude. Il a déménagé chez une épouvantable Allemande, là-bas à Sackville. Il venait nous voir chaque week-end, mais il était très taciturne. Il me fallait toute mon énergie pour lui soutirer le moindre petit détail. Et c'est alors que j'ai appris qu'il se trouvait à l'hôpital. Je suis certain que c'est la négligence de cette Allemande qui a conduit à l'accident de Neil. »

Au fil de la conversation, il devrait devenir évident pour elle que les investigateurs ne sont en fait pas des connaissances proches de son fils (à moins que les investigateurs ne soient particulièrement fourbes). Si cela se produit, c'est à eux de décider ce qu'ils vont lui dire – elle est étonnamment réceptive aux histoires d'entités étrangères et de possessions. Non seulement elle croit avec passion dans le surnaturel, mais un tel récit lui fournit une explication bien innocente sur les raisons pour lesquelles son petit Neil a agi de manière aussi bizarre.

Aide de jeu n° 1 : Extraits du journal de Neil Bruford

4 janvier – Aujourd'hui, Daryl m'a apporté quelque chose de nouveau, une herbe étrange, qu'il m'a proposé de mâcher avant d'aller dormir. Il m'a également écrit un mantra simple à réciter avant de me mettre au lit. Tout cela n'était pas cher, et je veux tout essayer au moins une fois.

13 janvier – Ce soir est particulièrement morne, j'ai donc décidé d'essayer la nouvelle herbe ; je suis à court d'opium de toute façon.

14 janvier – Mon Dieu, quelle révélation ! L'émerveillement ! J'ai mâché un bouquet de tiges et de branches – elles libéraient une quantité surprenante de choses collantes à la saveur de moisi – et j'ai récité les rimes absurdes environ cinquante fois – plus je les déclamais, plus cela devenait facile. Je me suis endormi, avec les rêves les plus incroyables, si clairs, si réels ! Je me suis réveillé nu dans une chambre nue, et tout en me vêtant je suis sorti dans une rue sombre et étrange, où des gens au visage triste s'affairaient çà et là. J'ai appris le nom de la ville : Dylath-Leen. Longtemps je demeurai dans cette cité étrange, passant les jours à fumer de l'herbe avec les marins silencieux. J'ai entendu des histoires sur des terres lointaines, la Cathurie, l'obscure Leng, Kadath dans son Désert Glacé. Et j'ai aperçu la femme de mes rêves ; son nom est Bzai-kanaan, elle est danseuse dans la Rue des Épices. Je me suis réveillé le matin complètement régénéré, mais il me semblait avoir passé des semaines dans cette ville sombre. Je vais savourer mes souvenirs pour le moment, mais il me tarde de rêver à nouveau !

15 janvier – J'ai questionné Daryl au sujet de l'herbe. Il m'a dit que c'est son père qui avait obtenu des semences de cette plante lorsqu'il se trouvait en Chine au cours de la Révolte des Boxers. Daryl pense que son père les a volées dans un temple. Daryl a fait pousser les plantes dans la serre du collège pendant le dernier semestre et les mâche depuis plusieurs mois. Il ne me dira pas où il a appris le mantra. Quand je lui ai appris que j'avais visité Dylath-Leen, il a été étonné, parce qu'il s'y était rendu, lui aussi, après avoir mastiqué l'herbe. Apparemment, ses rêves commencent toujours dans le même bâtiment sombre où je me suis moi-même éveillé. Daryl était sidéré – je suppose qu'il pensait que toutes les personnes qui prenaient de la drogue faisaient des expériences oniriques différentes, mais il semble que nous en ayons des semblables.

18 janvier – La vie est si ennuyeuse, et je meurs de revoir Bzai-kanaan. Je vais retourner ce soir dans le port de Dylath-Leen, et lui avouer mon amour.

Hanna Krank

La logeuse de Neil Bruford est une veuve allemande joviale ; son établissement à Sackville est propre et spacieux. Un test de Baratin ou de Crédit réussi accompagnant une histoire évoquant une enquête privée arrive facilement à la faire parler du jeune Bruford.

« C'était un cheune Herr si étranche ; il dormait tard, und ne semblait presque chamais trafailler. Und die odeurs qui fenaient de sa chambre ! Che pense qu'il n'était plus le même après la disparition te son ami. Tous les teux sont restés tard une nuit, und quand Herr Bruford s'est lefé le lentemain, son ami afait disparu. Personne ne l'a refu depuis. Deux semaines plus tard, ch'ai entendu du chahut et de terribles cris stridents in der nuit, fenant de la chambre de M. Bruford. Und der nuit suivante, il est arrivé au jeune Herr Bruford ceci. Che le trouve couché comme mort le lendemain matin. C'est si triste. »

Un nouveau test de Persuasion ou de Baratin, faisant comprendre à Mrs Krank l'importance d'effectuer ces recherches, la persuade de les laisser entrer dans la chambre de Neil Bruford. Si cette tentative est faite en allemand, ajoutez 30% aux chances de succès, car Mrs Krank est alors ravie que l'on s'adresse à elle dans sa langue maternelle.

Aide de jeu n° 1 : Extraits du journal de Neil Bruford (suite)

19 janvier – Mon rêve a été encore plus étrange. Je n'ai pu retrouver mon amour, mais j'ai rencontré une autre femme, dont le nom est Sarah Farnham. Elle a prétendu être une autre rêveuse de la Terre ! Ensemble, nous avons parcouru la belle Celephais, et de là sommes partis vers Serannian qui flotte dans le ciel. Et Sarah m'a parlé de Xura et m'a mis en garde contre cet endroit ; mais d'après ce qu'elle m'a dit, c'est clairement l'objet de ma quête de toute une vie. Je me suis réveillé avant de pouvoir localiser l'endroit.

22 janvier – Ce soir, Daryl et moi prenons la drogue ensemble, pour voir si nous faisons les mêmes rêves ; si c'est le cas, ce pays merveilleux pourrait exister !

23 janvier – Je me suis réveillé seul. Je n'ai pu le dissuader de son dessein, et quand j'ai ouvert les yeux, il était déjà parti. Je peux difficilement supporter la pensée de ce qu'il a pu faire. Quant à moi, je vais continuer à rechercher ma Bzai-kanaan, et elle me conduira à Xura. Mais je dois attendre un peu ; je ne tiens pas à le rencontrer à nouveau, il faut qu'il ait le temps de s'éloigner.

10 février – Je suis à bout. Je vais encore rêver ce soir. Je trouverai ce que je cherche, ce dont j'ai besoin, ce dont j'ai toujours eu besoin.

11 février – Damnation ! J'étais si près ! Tout se passait comme il faut ; j'avais retrouvé Bzai-kanaan et lui avais déclaré mes sentiments. Elle n'a pas réagi défavorablement, mais ne s'est pas encore promise à moi (oh Dieu, y a-t-il quelque chose dans la vie que je puisse obtenir lorsque je le veux ?), mais aucun homme n'a de prétention sur elle, ni n'en aura tant que je vivrai, je suis donc encore rempli d'espoir. J'ai appris où se trouvait Xura, mais aucun marin ne voudra m'emmener là-bas – les lâches !

Enfin, je suis monté sur l'un de ces galions verts étranges qui font commerce de cargaisons inimaginables, et dont aucun homme ne parle mais sur lesquels beaucoup murmurent. Bzai-kanaan m'a accompagné. Nous avons quitté Dylath-Leen, passé les côtes oubliées de Zak, Thalarion la maudite, et mis le cap sur mon objectif : Xura. Venant de cette côte enchanteresse, j'ai entendu les bribes d'une mélodie sublime, chantée comme par un chœur céleste, et entendu des rires et des manifestations de gaieté. Bzai-kanaan m'a pris le bras, et je me suis tourné pour contempler son incomparable beauté. Mon cœur s'est rempli de joie, et avec fougue, je l'empoignai pour cueillir mon premier baiser... c'est alors que je me suis réveillé dans mon galetas lamentable, avec un matou de la ruelle voisine en train de me donner des coups de patte ! J'ai attrapé le misérable animal et l'ai balancé par la fenêtre ; j'espère qu'il s'est brisé tous ses misérables os dans sa chute. J'étais si près du but ! Le soir venu, je vais revenir à Dylath-Leen pour recommencer mon périple ; Bzai-kanaan y est sûrement retournée pour m'attendre.

Il fait maintenant nuit, et j'ai protégé ma chambre contre les chats et autres animaux nuisibles. Je trouverai mon but ce soir dans le Pays des Rêves.

La chambre de Neil à la pension de Hannah Krank est située tout en haut de l'escalier. On trouve à l'intérieur un maigre mobilier, composé d'un lit, d'un bureau, de deux chaises et d'une armoire. Des déchets et du linge sale sont éparpillés un peu partout, ce qui contraste fortement avec l'état du reste de la maison.

Une photographie posée sur le bureau montre Neil Bruford au bord de la mer, en maillot de bain. L'image d'une autre personne debout à côté de lui a été soigneusement découpée aux ciseaux. Un test de Trouver Objet Caché permet de retrouver la partie manquante dans les déchets : c'est un autre jeune homme. Au dos de la photographie, il est écrit : « Daryl & Moi, 1919 ».

Un deuxième test de Trouver Objet Caché permet de découvrir dix-sept brins d'une herbe étrange collés sous le bureau. Un test de Sciences (botanique) ou de Naturalisme peut seulement indiquer que la plante est tropicale. Il est impossible de déterminer à partir de ces petits brins de quelle espèce il s'agit, mais elle est de toute évidence une proche parente du chanvre indien. Les brins sont enveloppés dans une feuille de papier pelure, sur lequel est écrit ce qui suit :

HARR HARR HASS HASS KOOM YAR KOOM SSSSS (répéter).

Un journal manuscrit est ouvert sur le bureau.

Le journal de Neil Bruford

Le journal fait environ une centaine de pages. Il commence après le départ de Neil Bruford du domicile de ses parents le 23 août de l'année dernière. Le jeune homme écrit sur la première page, optimiste : « Ma nouvelle vie » en lettres majuscules. Un test de Langues (anglais) est cependant nécessaire pour saisir l'écriture atroce de Neil.

Neil Bruford relate l'installation dans sa nouvelle demeure, avec de nombreuses observations banales sur la vie du campus. Un test de Psychologie ou de Psychanalyse réussi suggère que Bruford était un jeune homme frustré. Le journal décrit ses tentatives pour s'évader, à commencer par l'alcool de contrebande en octobre. En novembre, il était passé au haschich et à l'opium. De toute évidence, Neil cherchait dans ces substances des alternatives à la déception constante de sa vie quotidienne. Voir l'encadré pour ces entrées du journal, dont la plupart se rapportent au destin présent de Neil Bruford.

Le journal de Bruford n'est pas particulièrement horrible, mais il est inquiétant. Tout investigateur qui le lit ajoute 1 point à sa compétence Savoir ès Rêves.

Daryl Brenton

Si les investigateurs parcourent les journaux datés autour du 24 janvier et réussissent un test de Bibliothèque, ils découvrent un bref rapport sur la disparition d'un certain Daryl Brenton, 23 ans. Une photographie accompagne l'article, et les investigateurs le reconnaissent alors sur la photo en leur possession. L'article dit peu de choses, notant seulement que M. Brenton avait passé la nuit avec un ami, était parti tôt le matin, et qu'on ne l'a plus revu.
D'autres investigations sur Daryl Brenton permettent de découvrir qu'il est orphelin depuis l'âge de dix ans, que ses plus proches parents sont des cousins au troisième degré habitant le Pays de Galles, et que personne ne le recherche particulièrement. Il n'avait pas de casier judiciaire.

Sarah Farnham

Si les investigateurs parcourent les archives et répertoires de la ville, ils peuvent apprendre une chose que Neil Bruford n'avait pas comprise : Sarah Farnham est bien réelle, et elle habite en ville au 43 Blackrose Street, à dix pâtés de maisons de sa maison familiale.
Les Farnham n'ont pas le téléphone. Si les investigateurs déposent un message sollicitant une visite, ils sont invités à venir. Ils arrivent bientôt à la modeste maison de banlieue des parents de la jeune femme. C'est la mère de Sarah qui répond à la porte. Si elle n'a pas été avertie par un message préalable, elle a une attitude perplexe et suspicieuse, car elle ne reconnaît aucun des investigateurs. Un test de Baratin ou de Crédit réussi, ou une lettre de référence rédigée par un médecin local, est nécessaire pour passer l'obstacle qu'elle représente. Elle explique que Sarah souffre depuis récemment d'une dépression, et demande aux investigateurs de ne pas l'énerver. Elle les fait ensuite entrer à contrecœur.
Sarah est une jeune femme douce et intelligente. Elle se trouve dans le salon en train de jouer du piano et de chanter calmement. Les investigateurs peuvent remarquer qu'elle joue très bien, avant d'être tout à coup refroidis par les paroles de sa chanson :

On dit qu'au-delà des piliers
le ciel rencontre l'océan,
Que le gouffre d'étoiles bâille
en silence sous l'œil
sans âme du Sultan ;

Bien que personne
ne puisse passer l'arche
où les éons lentement meurent,
Les hommes disent
qu'au milieu du chaos
la douce Cathurie demeure.

Lorsqu'elle se rend compte qu'elle a de la compagnie, elle arrête sa musique et se retourne pour accueillir les investigateurs.
Aucun test de compétence n'est requis pour faire parler Sarah au sujet des Contrées du Rêve. Elle le fait avec une grande tristesse et une lueur de nostalgie dans les yeux. Elle explique comment une nuit au cours de ses rêves elle est tombée sur une entrée magique. De l'autre côté, elle a découvert un pays merveilleux et enchanteur, où elle a compris qu'elle pouvait retourner chaque soir. Elle indique aux investigateurs que le temps y est différent de celui du monde de l'Éveil, et que des semaines peuvent s'y écouler en une seule nuit. S'il y a des rêveurs parmi les investigateurs, ils échangent leurs expériences. Elle n'avait jamais rencontré auparavant quelqu'un connaissant les Contrées du Rêve. Les investigateurs sont les premiers à accorder un certain crédit à son histoire, à part bien sûr les psychologues, qui sont terriblement intéressés par tout cela.
Elle n'avait pas réalisé que Neil Bruford vivait dans la même ville qu'elle, et est enchantée de l'apprendre. Elle se souvient bien de lui, depuis le rêve qu'ils ont partagé, et le décrit comme un jeune homme énergique. Un test de Psychologie révèle qu'elle parle de lui avec beaucoup d'affection. Lorsque les investigateurs lui apprennent son sort, elle joint ses mains avec force, horrifiée, et est presque submergée quand elle entend qu'il est parti pour Xura. « Xura, murmure-t-elle. Le Pays des Plaisirs Inaccessibles ! Si seulement je l'avais su ! Et maintenant je ne peux plus l'aider ! » À cet instant, elle s'effondre en larmes. Quand elle parvient à se calmer, elle raconte en pleurant que son être onirique est mort dans les Contrées du Rêve. En embarquant sur un navire en partance pour Dylath-Leen dans l'espoir de retrouver Neil, elle a été assassinée. Si on lui demande davantage de détails, elle raconte qu'une nuit, un homme étrange et difforme s'est glissé de la mer sur son bateau. L'équipage l'a soigné quelques jours, dans l'espoir qu'il se remettrait de sa folie apparente et expliquerait d'où il venait. Mais une nuit, il s'est échappé de sa cabine, s'est introduit dans la sienne, l'a conduite au bastingage et l'a jetée par-dessus bord dans la mer où elle s'est noyée. Alors qu'elle rendait son dernier souffle, elle s'est réveillée en hurlant, ce qui a sorti de leur sommeil les voisins à deux étages en dessous. Depuis lors, elle a été incapable de retourner dans les Contrées du Rêve.
Sarah Farnham propose aux investigateurs toute l'aide et les conseils qui sont en son pouvoir. Le Gardien peut l'utiliser pour orienter les joueurs comme nécessaire – après tout, c'est une rêveuse relativement expérimentée.

DANS LES CONTRÉES DU RÊVE

Il n'y a rien de plus à découvrir dans le Monde de l'Éveil. Le 14 février, Neil mourra à l'émergence de l'Esprit de Xura. Il devrait être tout à fait évident pour les investigateurs que la seule façon pour eux de parvenir à élucider ce mystère est de se rendre dans les Contrées du Rêve. Si certains n'y sont jamais allés auparavant, l'étrange herbe de Neil représente la voie d'entrée la plus évidente. Mais même ceux qui sont déjà des rêveurs expérimentés souhaiteront peut-être opter pour cette solution, afin de gagner du temps pour atteindre Dylath-Leen.
Les investigateurs doivent mâcher l'herbe et réciter le mantra mystérieux au moins une douzaine de fois chacun, puis s'endormir. Ils éprouveront alors les événements décrits dans la section *La chute* ci-dessous. Les rêveurs se rendant dans les Contrées du Rêve via des méthodes plus conventionnelles devront pour leur part se débrouiller pour arriver à Dylath-Leen comme ils le peuvent.
À certains moments, les descriptions dans cette aventure peuvent étrangement différer de celles du reste du livre. Traitez cela comme une autre qualité des Contrées du Rêve ; n'essayez pas de nier la contradiction, pas plus que vous ne devriez essayer d'analyser un rêve.

La chute

Les rêveurs dérivent. De temps en temps, au cours de leur descente semblable à celle des feuilles mortes, ils s'effleurent les uns les autres, ou frôlent une autre entité, de manière imperceptible, mais avec un contact à glacer l'âme. Ils aperçoivent sporadiquement les visages déformés de leurs autres compagnons, éclairés brièvement par une lueur surnaturelle.
Ils touchent alors le sol, avec l'étrange sensation d'un impact qui devrait leur

briser les os, mais qui est si léger qu'il en est imperceptible. Ils s'éveillent.

Les rêveurs sont allongés nus sur le sol d'une salle noire, mais pas au hasard : ils sont étendus sur le dos selon un motif géométrique précis : un triangle s'il y a trois rêveurs, un hexagramme s'il y en a six, etc. La salle est grande et haute de plafond. Aucun raccord, pierre ou entaille de ciseau ne vient entacher l'unité des murs – c'est un seul bloc de pierre, comprenant aussi l'autel bas qui fait saillie du sol à une extrémité de la salle. Cet autel ne comporte ni tache, ni rayure, ni marque quelconque. Aucune rune ni icône n'est visible. Rien qui permette non plus de savoir ce qui y est adoré, ou comment, ou même si quelque chose y est adoré. Des flammes verdâtres étranges s'élèvent de niches aménagées dans les murs. Si un rêveur scrute une flamme de près, cette dernière se courbe vers lui et l'atteint ; il ressent alors un désir étrange pour quelque chose d'indéfinissable. Dans le mur en face de l'autel, une arcade s'ouvre sur une autre salle.

Dans cette seconde salle se trouve une porte carrée et noire donnant sur l'extérieur. Sur des patères de chaque côté de cette porte sont accrochées autant de robes noires funèbres qu'il y a de rêveurs. Quelle que soit la taille d'un rêveur, lorsqu'il revêt une robe, elle lui va comme un gant.

Les rêveurs peuvent sortir en empruntant la porte. En se retournant pour regarder le temple, ils constatent qu'il est également noir et sans relief à l'extérieur. S'ils questionnent les autochtones à ce sujet, on leur répond qu'il est dédié au Dieu Inconnu. Un prêtre encapuchonné s'y rend toutes les nuits. Si les rêveurs attendent le soir pour rencontrer ce prêtre et s'entretenir avec lui, il ne leur adresse pas la parole, mais se contente de hocher la tête et de glousser sèchement, pour se précipiter à l'intérieur du temple. Si les rêveurs le suivent, ils voient que l'arcade menant de l'antichambre à la chambre intérieure a disparu – ils ne peuvent plus en fait accéder à la salle intérieure où ils sont arrivés du Monde de l'Éveil –, et le prêtre semble s'être lui aussi évanoui.

Ce personnage silencieux et énigmatique est habillé de pied en cap en noir. Il entretient le Temple Sans Nom, remplissant les lampes et remplaçant les robes noires. Il marmonne également certaines prières devant l'autel noir, mais seulement lorsqu'il est seul.

S'il est attaqué ou menacé, le prêtre encapuchonné lance le sort *Gloire de Séraph*, suivi par *Passage invisible* au round suivant. Lorsque les prétendus assaillants recouvrent la vue (en 1D6 rounds), ils se retrouvent avec une robe noire vide et un mystère.

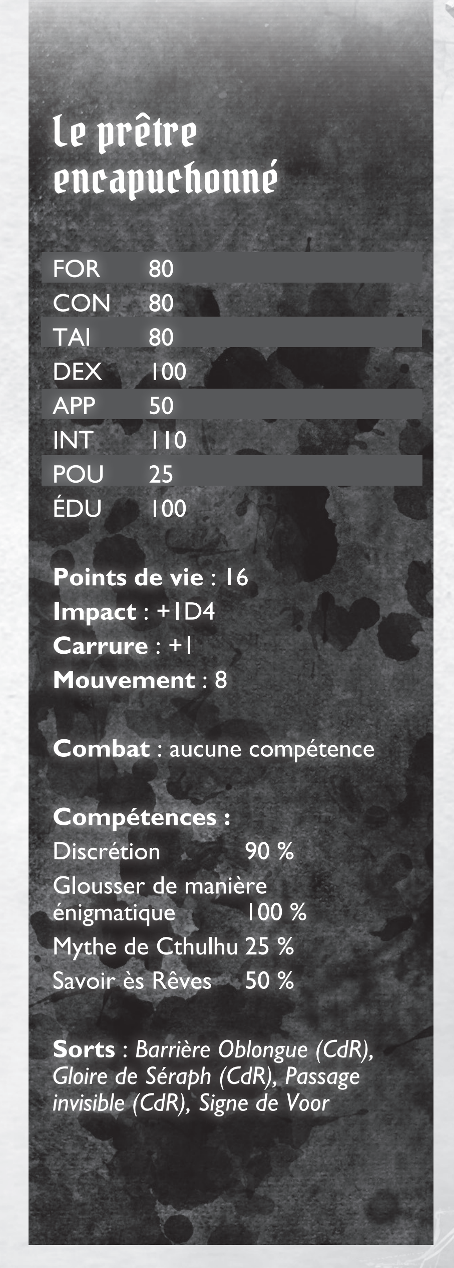
Le Temple Sans Nom est tristement célèbre, car chaque fois qu'un citoyen de Dylath-Leen passe devant, il souffre d'un désir soudain pour quelque chose d'impossible à obtenir à ce moment-là. Ce peut être un baiser donné par un être aimé qui se trouve à des kilomètres, ou un aliment qu'on ne peut trouver dans la ville – un rêveur peut dans ce cas de figure avoir une envie soudaine pour un hot-dog comme on n'en fait qu'à Chicago. Les citoyens n'aiment pas parler de cela, et ceux qui sont particulièrement dérangés par cet effet ne s'attardent généralement pas et décident à l'avenir d'emprunter un autre chemin. Telle est la sagesse de Dylath-Leen, ce sombre port dans lequel les rêveurs se trouvent désormais.

Dylath-Leen

Dylath-Leen est une cité maussade et sombre. Non seulement elle est construite dans du basalte, mais le ciel au-dessus semble éternellement triste et gris, un peu comme les visages vides de ses habitants. Dylath-Leen est accostée par des navires venant de toutes les Contrées du Rêve, et de quelques autres mondes. Certains navires sont moins bien accueillis que d'autres, mais nous évoquerons cela ultérieurement plus en détail.

Les rues de Dylath-Leen sont étroites et sinueuses. La rue des Larmes, où se trouvent les rêveurs, est longue, et descend en serpentant vers les quais. De nombreuses ruelles la coupent selon des angles fous. Le long de toutes ces voies, les rêveurs entrevoient des établissements plus qu'insalubres. Néanmoins, en dépit de ce réseau enchevêtré de ruelles et de venelles, il est rare de se perdre complètement, car on peut toujours rejoindre la mer en continuant à descendre.

Dylath-Leen possède une myriade de quais noirs, et un grand phare, mince et anguleux, pointu et menaçant, comme si sa fonction était d'éloigner les navires autant de la ville que des rochers. Sur les quais, des dizaines de barques multicolores, de galères, de voiliers, de navires de tous les modèles imaginables (et quelques-uns qui ne le sont pas), sont tenus par une foule hybride de marins. La forêt de mâts se regroupe vers le haut, comme si elle se moquait de la ville en dessous à côté de laquelle les navires sont ancrés. Des mouettes écarlates virevoltent sur les quais et les falaises, mais, contrairement aux vilaines irritables de la Terre, celles-ci ne descendent pas pour mendier ou se battre pour chiper la nourriture des hommes ; elles s'en tiennent au contraire à distance.



Le prêtre encapuchonné

FOR	80
CON	80
TAI	80
DEX	100
APP	50
INT	110
POU	25
ÉDU	100

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8

Combat : aucune compétence

Compétences :
Discrétion 90 %
Glousser de manière énigmatique 100 %
Mythe de Cthulhu 25 %
Savoir ès Rêves 50 %

Sorts : *Barrière Oblongue (CdR), Gloire de Séraph (CdR), Passage invisible (CdR), Signe de Voor*

Près des quais se trouvent des tavernes, des auberges, des maisons de jeu et d'autres établissements fréquentés par les marins. Certains sont de temps à autre assez agités, mais en général les gérants de ces lieux font intégrer à leur clientèle, fusse à coups de poing, un degré minimum de conscience sociale. Ici, les rêveurs peuvent déguster des bières sombres et mystérieuses, et des breuvages verts et moussants, mais ils devraient être modérés dans leur consommation d'alcool, de peur que leurs langues se délient et qu'ils disent des choses considérées comme inconvenantes par les marins taciturnes. Les rêveurs peuvent se joindre à ces marins pour fumer une pipe d'herbe, une substance puissante que les marins fument à pleines poches, mais que les poumons des rêveurs peuvent avoir du mal à supporter.

Partout on trouve les gens de Dylath-Leen. Ils partagent les mêmes caractéristiques de maussaderie et de réserve, car il est préférable de garder le silence dans cette ville, de peur

de révéler ce que l'on ne devrait pas. Les rêveurs rencontrent toutes sortes de gens. Prédominants, bien sûr, sont les marins de la ville, mais il y a ici aussi des marchands, des artisans, des prêtres, des voyageurs, et même d'autres rêveurs. Il faut en général déployer de nombreux efforts pour parvenir à gagner la confiance des habitants. Et même une fois acquise, il est facile de la perdre en posant des questions inconvenantes au sujet de Leng ou de Kadath dans le Désert Glacé.

Les dieux sont une chose commune à Dylath-Leen, et de nombreux temples et sanctuaires étranges sont érigés le long de ses ruelles tortueuses. Il est impossible de dresser une liste de ces divinités innombrables, mais si l'on cherche suffisamment, on peut découvrir n'importe quelle secte. Une telle recherche ne serait cependant pas très avisée.

Loin au-dessus de Dylath-Leen réside son prince, qui préside en silence à sa destinée. Lorsqu'il entend ce qui lui déplaît, il envoie ses Yeux, la garde secrète de Dylath-Leen, corriger le problème.

Tout cela, les rêveurs l'apprennent alors qu'ils cherchent le chemin de ce malheureux Terrien qui se trouve, muet, dans une chambre sombre.

Les rêveurs, sans doute et tout naturellement, commencent à interroger les gens au sujet de Bruford et finiront par trouver quelqu'un : chaque soir de recherche active donne une probabilité égale à un test de Chance de trouver une personne qui se souvienne de Neil. Cependant, les informations que ce témoin dispense sont de peu de valeur et ne fournissent aux rêveurs que les nouvelles périmées de son départ pour Xura. Tout le monde pense qu'il a été fort imprudent de partir sur les galions verts. Quand il était revenu de son premier voyage, ils avaient cru qu'il était surhumain. Mais lorsqu'ils ont appris qu'il avait l'intention de repartir pour Xura, et par les mêmes moyens, ils ont alors estimé qu'il était fou. Les trois hypothèses sont parfaitement correctes.

À la recherche de Bzai-kanaan

De Bzai-kanaan, il n'y a nulle trace, et les rêveurs sont incapables de trouver quelqu'un qui la connaisse ou ait entendu parler d'elle. Avec un peu d'effort, ils parviennent cependant à obtenir une entrevue avec un petit homme basané qui prétend connaître toutes les danseuses de la ville, mais non, décidément, il ne connaît aucune Bzai-kanaan. Il ne révélera pas son nom aux rêveurs, mais propose en revanche de les emmener voir un spectacle privé donné par Korannai des Treize Élévations, la danseuse la plus fabuleuse de ce côté du désert Liranien.

Les rêveurs peuvent se rendre dans la rue des Épices. Il s'agit d'une rue pavée jalonnée d'apothicaires, d'herboristes et d'alchimistes ; on peut y percevoir des parfums étranges, des fragrances magnifiques, mais aussi des puanteurs infernales. Nulle part il n'y a de place pour une danseuse ici, et aucun marchand n'en a jamais entendu parler.

En fait, on ne peut trouver Bzai-kanaan que dans l'esprit hanté de Neil Bruford. Elle n'a jamais existé, ce n'est qu'un fantôme, un rêve de Xura la damnée, rendu tangible pour inciter Neil, frustration incarnée, à se rendre sur ses côtes maudites.

Les rêveurs, contrecarrés dans leurs requêtes, doivent finalement se rendre sur les quais et s'informer sur un passage vers Xura. C'est un échec retentissant : un capitaine bedonnant leur souffle dans les bronches : « Vous êtes devenus fous ? Êtes-vous pressés de mourir ? Déjà morts ? Stupides ? Innocents ? » Quelle que soit la réponse, il ajoute : « Eh bien, je ne suis pas de ceux-là, et ce navire n'ira pas à Xura, ni, je pense, aucun autre, sauf peut-être ces horribles galions verts. »

Les rêveurs peuvent facilement trouver une bonne auberge qui acceptera volontiers de les loger, et où ils pourront poser aux habitués les questions qui leur brûlent les lèvres.

Une chose étrange se produit à l'auberge. La première nuit, un tapotement étouffé provient de la fenêtre de la chambre des rêveurs. En regardant à l'extérieur, ils voient une forme assise sur le rebord et qui essaye d'entrer. S'ils ouvrent la fenêtre, la forme semble se dissiper, ne laissant derrière elle qu'une bande de soie jaune et diaphane, comme celle qu'une danseuse pourrait porter. Mais si sa vue et son toucher sont agréables, elle dégage une puanteur venant des cadavres gonflés et remplis de mouches. Après avoir livré cet indice cryptique, la forme ne reviendra plus.

Le lendemain, un galion vert putride arrive au port, et trois étranges marchands descendent à l'auberge.

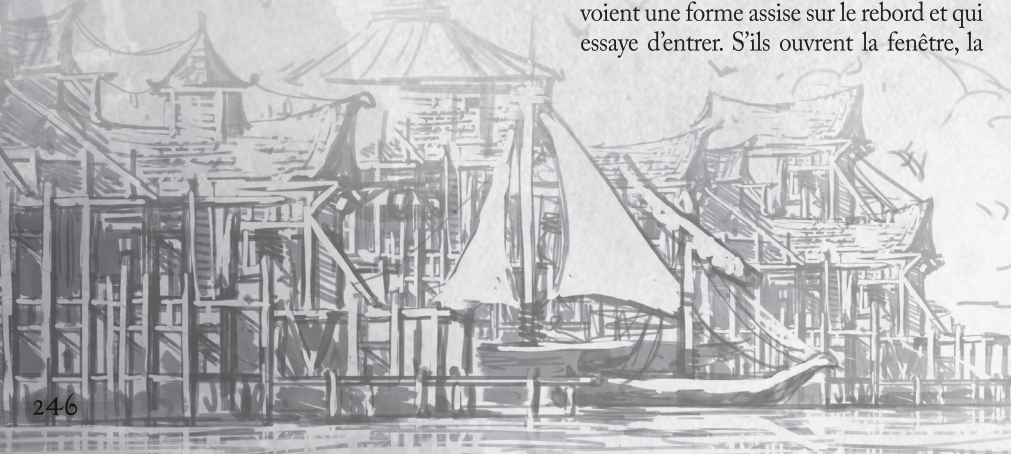
Le galion vert

Au moment où le galion vert accoste (le deuxième jour que passent les rêveurs à Dylath-Leen), les rêveurs en savent déjà beaucoup au sujet de ces navires. Les choses de la mer sont ici des sujets de conversation communs, presque dominants, c'est comme parler de la météo ou du football dans les villes de la Terre. Il y a cependant beaucoup de choses sur les galions verts que les citoyens ne connaissent pas, mais ce qu'ils savent est assez troublant. Tout le monde a sa propre théorie sur les pièces manquantes du puzzle.

De quel port proviennent les galions verts, nul ne le sait. Ils ne viennent jamais lorsque l'une des infâmes galères noires (qui font commerce de rubis et d'esclaves) est présente, et si l'une d'entre elles se montre, les indicibles galions verts mettent rapidement les voiles. Les marchands qui débarquent de ces navires ont une apparence singulièrement désagréable : ils ont une bouche anormalement large et presque dépourvue de lèvres, des yeux excessivement enfoncés, des mains et cous particulièrement fins – inhumainement fins, murmurent certains –, des vêtements ridiculement épais, et leurs oreilles sont toujours recouvertes par des turbans blancs sales et répugnants.

Ils viennent à terre avec des vêtements fabuleux : soieries, brocarts d'or, et étoffes encore plus merveilleuses, certaines que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans les Contrées du Rêve. Ils troquent ces dernières contre des esclaves difformes, des pouces gauches, et des carcasses d'animaux en décomposition (seules les plus pourries et les plus répugnantes conviendront). Les criminels condamnés fournissent généralement les pouces, mais des croque-morts sans scrupules en proposent également leur part.

Les marchands des galions verts embarquent rarement d'autres marchandises. Ils ne montent jamais de vivres à bord et on ne les voit jamais manger ou boire lorsqu'ils sont à terre, même s'ils réservent régulièrement des chambres dans les auberges locales pour se reposer. Parfois, d'énormes éclats de voix ou des chœurs maléfiques montent des entrailles des galions verts. Un vieux de la vieille dit aux rêveurs à voix basse qu'il



a vu autrefois quelque chose de blanchâtre sortir en rampant par l'un des hublots du galion vert et nager jusqu'au rivage. Il a couru pour voir ce que c'était et a découvert une chose horrible : un asticot, mais de plus d'un mètre de long. Il l'a tué d'un coup d'épée.

Tout cela, les rêveurs le savent déjà lorsqu'une nouvelle traverse la ville : un des terribles navires a accosté. Les marchands débarquent et se dirigent vers la rue de la Beauté afin de vendre leurs étoffes incomparables. Si les rêveurs surveillent cela, ils voient plus tard les marchands conduire un chariot rempli d'un horrible amoncellement de chair grouillante de vers et tiré par un groupe d'esclaves bossus ruisselants de sueur, tout cela nouvellement acheté.

Cette nuit-là, les rêveurs ont la surprise de voir les marchands se présenter à leur auberge. Il devrait leur être devenu évident que ces navires sont les seuls susceptibles de les emmener vers Xura, c'est l'occasion de s'enquérir d'un éventuel passage. Les étranges marchands sont déjà au courant de la quête des rêveurs, et leurs yeux noirs brillent d'une joie maléfique à l'idée de les livrer à leur perte, de sorte qu'ils acceptent sans mal les rêveurs à bord de leur sombre navire. En temps habituel, seuls les prisonniers et les esclaves ont le sinistre honneur de voyager sur leurs ponts putrides, mais le caractère désespéré de la tâche des rêveurs et la certitude qu'ils courent à une mort contre nature titillent le sens de l'humour noir des marchands.

Après avoir conclu le marché recherché par les rêveurs, les marchands se retirent dans leurs chambres. Ils invitent les rêveurs à prendre un verre avec eux, et tirent de l'une de leurs manches une bouteille conservant la poussière des siècles et recouverte de toiles d'araignées. Le liquide argenté qui se déverse de la bouteille a une odeur de musc et de trou à rats. Le rêveur qui en accepte une gorgée lui trouve au début un goût atroce, mais il se transforme rapidement en un bouquet d'une saveur exquise, sans comparaison avec tout ce qu'il a jamais pu boire auparavant. Le joueur du rêveur doit alors effectuer un test de CON contre un poison fort (cf. *Manuel du Gardien*, pp. 115-116), ou s'évanouir. Dans ce dernier cas, il reste dans le coma pendant 1D6 jours, les oreilles remplies du rugissement silencieux des gouffres de l'espace. Les marchands trouvent cela terriblement drôle, et embarquent le rêveur inconscient avec les autres. Ils ne vont pas manquer le plaisir de conduire ces fous sur les rivages de Xura.

Les marchands du galion vert

Il n'y a pas grande distinction entre les trois marchands : chacun est équitablement une âme damnée. Leurs noms sont impossibles à dire. Si on les attaque, ils ne craignent pas de se défendre. S'ils sont tués, une terrible vengeance s'abat sur leurs assassins. Les citoyens de Dylath-Leen en savent quelque chose, et évitent ainsi les marchands.

Si un rêveur devait être si téméraire qu'il dévêtît l'une de ces créatures afin d'en dévoiler l'horrible nature, il doit effectuer un test de Santé Mentale (perte 0/1D4 points). Les marchands survivants lui feront regretter son initiative en le laissant vivre, mais brièvement.

Les brutes épaisses, Borbo et Vlany

Ce soir-là, deux personnages effrayants entrent d'un pas pesant dans l'auberge, faisant presque défaillir l'aubergiste, qui se met à plat ventre pour les servir. Chacun fait plus de deux mètres de haut et un mètre de large. Leur crâne est rasé, et leurs oreilles, leur nez et leurs lèvres sont percés de bijoux étrangement conçus. Pour tout vêtement, ils portent des pantalons et des bracelets en cuir, exposant ainsi une quantité inquiétante de leur chair, couverte de tatouages d'une nature peu rassurante – des visages démoniaques qui semblent scruter et reluquer leurs spectateurs d'un regard lubrique.

Les deux hommes parlent avec des voix grinçantes et incroyablement haut per-

Premier marchand

FOR	70
CON	265
TAI	45
DEX	50
APP	20
INT	80
POU	55

Points de vie : 31
Impact : +0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat :
• Couteau 50 % (25/10)
1D6 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 65 %
Écouter 70 %
Persuasion 75 %
Savoir ès Rêves 45 %
Trouver Objet Caché 50 %

Deuxième marchand

FOR	80
CON	205
TAI	55
DEX	40
APP	20
INT	70
POU	65

Points de vie : 26
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8

Combat :
• Couteau 50 % (25/10)
1D6+1D4 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 55 %
Écouter 80 %
Persuasion 85 %
Savoir ès Rêves 35 %
Trouver Objet Caché 60 %

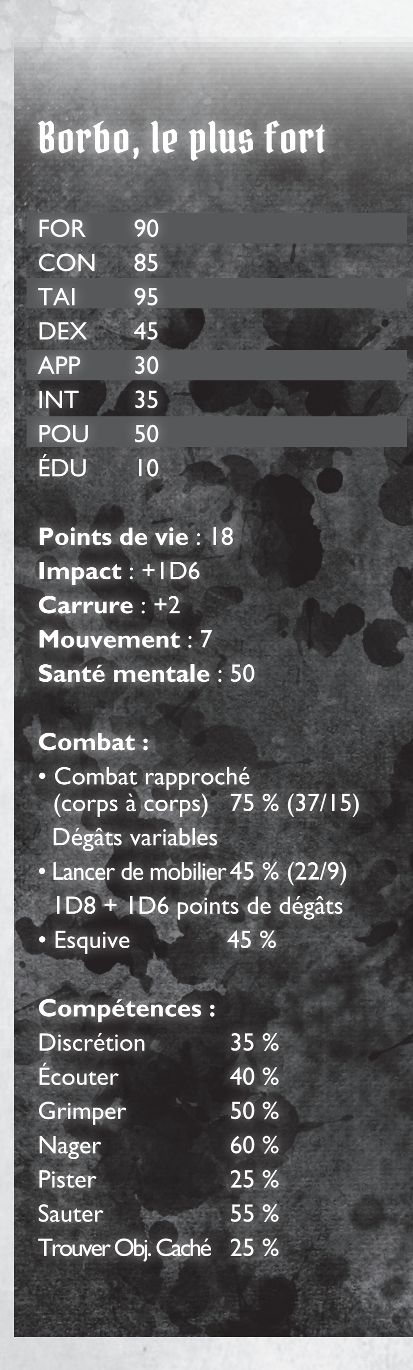
Troisième marchand

FOR	75
CON	310
TAI	50
DEX	45
APP	20
INT	75
POU	60

Points de vie : 36
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8

Combat :
• Couteau 45 % (22/9)
1D6+1+1D4 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 60 %
Écouter 75 %
Persuasion 80 %
Savoir ès Rêves 40 %
Trouver Objet Caché 55 %



Borbo, le plus fort

FOR	90
CON	85
TAI	95
DEX	45
APP	30
INT	35
POU	50
ÉDU	10

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 50

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15) Dégâts variables
- Lancer de mobilier 45 % (22/9) 1D8 + 1D6 points de dégâts
- Esquive 45 %

Compétences :

Discrétion	35 %
Écouter	40 %
Grimper	50 %
Nager	60 %
Pister	25 %
Sauter	55 %
Trouver Obj. Caché	25 %

Dlany, le plus faible

FOR	85
CON	90
TAI	95
DEX	35
APP	25
INT	35
POU	60
ÉDU	05

Points de vie : 19
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 57

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13) Dégâts variables
- Lancer de mobilier 45 % (22/9) 1D8 + 1D6 points de dégâts
- Esquive 45 %

Compétences :

Discrétion	35 %
Écouter	40 %
Grimper	50 %
Nager	60 %
Pister	25 %
Sauter	55 %
Trouver Obj. Caché	25 %

chées. Si un rêveur rit de cela ou fait un commentaire sarcastique, il vient de gagner un combat contre les deux mastodontes. L'un bloque la sortie, tandis que l'autre s'avance pour blesser le malheureux humoriste. Personne d'autre dans l'auberge n'ose lui venir en aide, mais à chaque round (y compris le premier), la victime peut tenter un test de Chance. S'il réussit, l'un des sinistres marchands sort de sa chambre et se tient en silence en haut de l'escalier, en secouant sa tête difforme. Les voyous le remarquent et leurs visages laids se transforment en masques de peur. Le rêveur est alors incapable de comprendre pourquoi les voyous ont changé leur fusil d'épaule, à moins qu'il réussisse un test de Trouver Objet Caché lui permettant de voir le marchand se tenant dans l'ombre en haut de l'escalier. La curieuse silhouette se tourne alors pour partir, et les deux bagarreurs s'enfuient l'auberge.

Ce duo, Borbo et Dlany, sont deux des malabars les plus vils et les plus stupides de Dylath-Leen. Ils ont déjà travaillé pour les gens des galions verts, brisant des doigts et tuant des chevaux. Maintenant, ils sont à leur compte. Ils boivent dur et se battent dur, et (pour eux) penser est aussi extrêmement dur.

Le lendemain, deux énormes cadavres s'échouent. Les pêcheurs qui les découvrent ne cessent de spéculer sur ce qui a pu infliger les terribles marques que l'on voit sur les corps, ou quelle vision a causé ces grimaces glacées de terreur absolue figées sur ce qui reste des visages des cadavres, mais les lestent sagement et les renvoient à la mer.

Le voyage vers Xura

Lovecraft donne une touche différente à Xura (l'emplacement connu dans cet ouvrage sous le nom de Zura). Xura est le Pays des Plaisirs Inaccessibles. C'est un charmant paysage de campagne. Ses côtes agréables sont ornées de fleurs multicolores, et depuis des tonnelles gaies, on peut entendre des bribes de chants harmonieux, entrecoupés de rires délicieux. Mais si on s'approche de trop près de cette côte maudite, on découvre sa vraie nature. Un vent peut disperser vers le spectateur la puanteur des villes et des abattoirs pestiférés. Ou ce dernier peut remarquer l'un des habitants grotesques – d'obscènes parodies de la race humaine – courant précipitamment le long du rivage. Aucun homme n'aborde volontiers cette terre pour découvrir par lui-même les jardins de charniers de Xura. Voir Le Bateau blanc *de Lovecraft*



Le lendemain du jour où Borbo et Dlany se sont échoués, le quatrième jour depuis l'arrivée des rêveurs à Dylath-Leen, le galion vert hisse les voiles. Les marins de Dylath-Leen échangent de nouvelles théories au sujet de ces navires blasphématoires. Ils prennent les paris que les rêveurs vont revenir, mais personne ne veut miser sur la possibilité de les revoir. Peut-être est-il vrai que l'herbe qu'ils fument augmente la sagesse.
On suppose que, n'ayant guère d'autre choix, les rêveurs ont choisi de naviguer sur le galion vert. S'ils ont rejeté ce plan, ils devront passer une autre nuit à rêver afin de créer un trésor suffisant pour inciter un navire normal à les transporter. Mais même dans ce cas, ils n'arriveront toujours pas à convaincre les marins de jeter l'ancre au large de ce pays damné : une fois qu'ils auront débarqué les rêveurs, les marins prendront la fuite, quel que soit le salaire reçu pour qu'ils attendent. Désormais, le récit part du principe que les rêveurs ont navigué en compagnie des marchands malveillants du galion vert.

À bord du galion vert

Sur ce terrible navire, les rêveurs dorment sous les tauds sur le pont. Les écoutilles menant dessous sont fermées. La puanteur qui en émane est si terrible que chaque rêveur doit réussir un test de CON assorti d'une réussite majeure, ou voir sa FOR réduite temporairement de moitié. Un nouveau test doit être tenté chaque jour jusqu'à ce qu'il soit réussi, après quoi le rêveur s'est habitué à l'odeur et n'a plus besoin de le tenter jusqu'à ce qu'il se soit absenté du navire répugnant pendant au moins une semaine. Les marchands proposent volontiers de partager leur affreuse nourriture, mais on espère que les rêveurs auront avec sagesse apporté leurs propres vivres.
À bord, le navire ressemble à une épave. Des brins d'algues pourris recouvrent les mâts et les œuvres mortes. Des rats décharnés ou des crabes ressemblant à des araignées rôdent ouvertement sur le pont. Les rêveurs peuvent être assez téméraires pour ouvrir les écoutilles et jeter un coup d'œil à ce qu'il y a en dessous. Les marchands ne les en empêcheront pas, mais ricaneront de joie lorsque le rêveur se mettra à suffoquer, horrifié par ce qu'il voit : des rangs et des rangs de monstruosités turgescentes et pustuleuses, qui lèvent leurs museaux criblés de vers pour regarder l'intrus. Le spectateur doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D10 points).
Si le test de Santé mentale réussit, le rêveur est en quelque sorte convaincu qu'il faisait trop sombre pour voir, et laisse retomber la trappe de l'écoutille sans perdre de point de Santé mentale. Mais s'il manque son test, il a en outre l'occasion d'observer l'usage terrible que font les horreurs monstrueuses à demi mortes de leurs bossus, pieds bots, et autres esclaves soigneusement choisis. C'est une horreur que je ne peux pas et ne dois pas décrire, et le rêveur doit effectuer un nouveau test de Santé mentale (perte 1/1D10 points). Les félins d'Ulthar pourront enseigner ultérieurement aux rêveurs une chose ou deux sur les dangers de la curiosité – s'ils survivent bien sûr à ce voyage infernal.
Les autres rêveurs doivent maintenant agir rapidement pour sauver leur ami, qui vient de perdre l'esprit quelques instants alors qu'il chancelle au bord de l'écoutille. Un monstre curieux atteint le personnage et l'entraîne vers le bas. Cette créature répugnante a une DEX de 75 et une compétence Combat rapproché (corps à corps) à 50 %. Les autres rêveurs peuvent essayer eux-mêmes un test de Combat rapproché (corps à corps) pour libérer leur camarade. Les deux parties gagnent un dé bonus à leur test en raison de l'état catatonique actuel de la victime. Si le monstre a agi en premier et attrape sa victime en réussissant son test, les autres rêveurs peuvent encore l'arracher en réussissant un test opposé de Force contre la FOR 115 de la créature – un maximum de deux investigateurs peuvent conjuguer leurs forces dans ce bras de fer. Pendant ce temps, la victime subit des 1D2 points de dégâts alors qu'elle est tirée à hue et à dia, mais cette thérapie physique a le mérite de la faire revenir à elle.
Si l'investigateur tombe dans les griffes redoutables des choses qui se trouvent sous le pont, on ne le reverra plus (c'est-à-dire, jusqu'à ce que les autres rêveurs se réveillent). Si ses compagnons parviennent à le sauver, les monstres n'insistent pas. Ceux qui se trouvent sur le pont doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points) alors qu'un affreux tentacule rose monte en serpentant et tire sur la trappe de l'écoutille pour la refermer.

Le monstre curieux

FOR	115
CON	250
TAI	100
DEX	65
INT	95
POU	55

Points de vie : 35
Impact : +2D6
Carrure : 3
Mouvement : 8

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 %
  Dégâts variables

Zak

Le voyage jusqu'à Xura prend environ une semaine grâce à la vitesse phénoménale (et surnaturelle) de l'engin. En voguant, le navire passe au large de pays et de villes étranges. Si un rêveur réussit un test de Savoir ès Rêves, il sait quelque chose des périls de chaque pays. Les marchands aux grandes dents ne fournissent pour leur part que le nom de ces pays.
Le littoral de Zak est d'une beauté envoûtante. Sur de vertes pentes s'élèvent d'étranges édifices majestueux construits selon de nombreux styles architecturaux. Alors que les rêveurs scrutent le rivage, chacun voit quelque chose de cher qu'il détenait autrefois, car Zak est le Pays des Rêves Oubliés. L'un peut voir une maison fantastique et se rappeler tout à coup avoir conçu cette maison à l'âge de sept ans, en se promettant de la construire et d'y vivre un jour. Un autre voit une personne qu'il a aperçue un matin dans un café et dont il était presque tombé amoureux, mais qu'il ne revit jamais. Tandis qu'une autre voit une gondole descendre une rivière et se rappelle comment, dans sa jeunesse, elle avait rêvé d'être une princesse dans l'ancienne Venise. Alors que le galion vert passe devant ces scènes, chaque rêveur regrette amèrement ces notions de beauté et de grandeur à jamais perdues.
Les marchands s'éloignent en bateau de Zak, précipitamment, apeurés de quelque chose qu'ils ne révéleront pas aux rêveurs.

Zar

Puis on entrevoit la ville de Zar, la tragique Demeure des Limbes des Rêves. Chaque rêveur entrevoit dans les forêts et les ruines quelque chose qu'il reconnaît, mais ne sait ni pourquoi ni où. Un sentiment irrésistible de déjà vu afflige chacun d'entre eux, car ce sont des idées qu'ils ont eues autrefois, mais qu'ils ont repoussées. Les rêveurs regardent de loin cette côte, intrigués et déconcertés. Les marchands demandent aux rêveurs s'ils souhaitent descendre à terre, tout en connaissant apparemment très bien les conséquences d'un tel choix. Si les rêveurs demandent effectivement à débarquer, les marchands s'exécutent volontiers, puis s'éloignent à la rame en gloussant, abandonnant les rêveurs sur le rivage. Toute

Le fou

FOR	80
CON	50
TAI	60
DEX	75
APP	15
INT	90
POU	95

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9

Combat :
Option de combat rapproché : Il attaque une fois par round avec ses griffes et sa mâchoire.
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
- Griffes 1D4+1D4 points de dégâts
- Morsure 1D6+1D4 points de dégâts

Compétences :
Grimper 90 %
Nager 90 %



personne qui s'échoue à Zar doit effectuer un test de Santé mentale par jour (perte 1D20 points) jusqu'à ce qu'elle se suicide dans le but de se réveiller.
Le Gardien souhaitera peut-être créer un scénario spécial narrant la manière dont les rêveurs s'échappent de cette terrible ville, en utilisant éventuellement pour aider ou entraver les joueurs les rêves avortés, les cauchemars, et les désirs de la ville. Zar est entourée par le pays agréable de Zak, mais si les rêveurs entrent dans Zar, ils pourraient ne jamais repartir et rester pour toujours piégés dans cette terre du rêve, laissant leurs corps endormis dans le Monde de l'Éveil se flétrir et mourir.

Thalarion

Thalarion, la Cité des Mille Merveilles, contient tous les mystères que l'homme s'est efforcé en vain de comprendre. L'étendue de la ville est colossale. Ses flèches montent si haut dans le ciel que l'œil mortel est incapable d'apercevoir leur sommet. Les sombres murs gris entourant la ville s'étendent bien au-delà de l'horizon. Au-dessus de ces murs, on peut distinguer quelques toits inquiétants, ornés de riches frises et de sculptures séduisantes. Le quai de la cité est situé à proximité d'une énorme porte sculptée nommée Akariel. Personne n'est jamais revenu de cette ville, car « là ne marchent que des démons et des choses folles qui ne sont plus des hommes, et les rues sont blanches des os enterrés de ceux qui ont regardé la déesse Lathi, qui règne sur la ville. »
Voir *Le Bateau blanc* de Lovecraft

Les flèches impossibles de la terrible Thalarion sont visibles une journée avant que le navire n'y accoste. Les rêveurs sont sans doute écrasés par l'ampleur de cette architecture merveilleuse et extraordinaire, qui dépasse même les plus hauts sommets de Céléphaïs, et sont peut-être tentés de se promener dans ses rues larges et d'apprendre des choses dépassant leurs rêves les plus fous. C'est alors qu'ils aperçoivent une forme nager avec peine, mais frénétiquement, de la ville vers le navire. Elle a l'apparence d'un homme. Les marchands cruels exultent de joie et arrêtent le navire pour permettre au nageur d'imaginer qu'il peut atteindre l'asile qu'il représente. Cependant, lorsqu'il arrive à vingt mètres du bateau, les marchands chargent un harpon sur une catapulte et le pointent sur lui.
Les rêveurs doivent décider ou non d'intervenir. Un test de Psychologie combiné avec un test de Trouver Objet Caché révèle que les traits du nageur sont déformés, que son expression traduit un délire psychotique, et que même sa structure osseuse semble avoir été subtilement modifiée. Si les rêveurs préfèrent ne pas intervenir, le nageur est abattu avec dextérité et tiré à bord. Les marchands traînent son cadavre sur le pont, ouvrent une écoutille et le font rouler dans la soute. Ce spectacle exige que les rêveurs effectuent un test de Santé mentale (perte 0/1D4 points), en partie à cause de la brutalité du meurtre, mais aussi parce qu'ils n'osent imaginer ce qu'il va advenir du cadavre.
Si les rêveurs demandent au contraire aux marchands de ne pas tirer sur le nageur, ils se retirent d'un pas lourd et sans dire un mot à l'autre extrémité du navire, et regardent la scène. Le nageur atteint le bordé et commence à l'escalader comme un singe, en hurlant et en pleurnichant. Comme il s'approche, les rêveurs s'aperçoivent que ses yeux ne sont plus maintenant qu'une pupille, comme s'ils étaient élargis par des visions trop grandes pour être appréhendées.
Les rêveurs peuvent choisir de repousser la chose qui fut autrefois humaine à la mer lorsqu'elle atteint le bastingage, s'ils parviennent à réussir un test opposé de FOR contre sa DEX de 80. Chaque rêveur peut essayer une fois, mais ils ne peuvent pas combiner leurs FOR pour le faire. Si la créature parvient à bord, elle regarde d'un côté et de l'autre, et gargouille avec un accent écossais : « Arrgghh… Thalarion… Lathi… les choses que j'ai vues… les choses que j'ai vues ! Les os ! Les os ! »
Tout en hurlant et en rugissant, il attaque furieusement les rêveurs. Cet être a perdu toute raison, mémoire, santé mentale, rationalité et même humanité. Les révélations interdites de Thalarion lui ont « grillé » l'esprit. Les investigateurs n'ont d'autre choix que de se battre et de le tuer. À cet instant, dans une chambre à Glasgow, un homme aveugle se réveille en criant.
Cette scène exige des rêveurs qu'ils effectuent un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points). Elle devrait les dissuader de s'aventurer derrière les remparts gris de la ville damnée, même si les marchands leur proposent, avec un sourire en coin, de les faire débarquer ici.
Les rêveurs sont brisés et hagards par leur voyage quand, le sixième jour, ils atteignent enfin leur destination. Le littoral de Xura est merveilleux à voir, et dans un premier

temps les rêveurs peuvent se sentir grandement soulagés, voire même désireux de débarquer. Le pays de Xura apparaît comme une explosion tapageuse de couleurs généreuses. Toutes sortes de jardins magnifiques y fleurissent. Des sentiers traversent des rangées d'arbres en fleurs et des arbustes délicieux. Et les rêveurs entendent aussi des bruits venant de ce pays merveilleux, des fragments de belles mélodies sublimes, de délicieux rires lointains, de doux soupirs venant des arbres se balançant dans la brise, le clapotis joyeux d'une douzaine de petits ruisseaux serpentant vers la mer. De son propre chef, le navire vire de bord et se dirige vers cette côte magnifique.

Et puis, l'odeur les atteint.

L'odeur fétide des nécropoles, ouvertes et purulentes sous le soleil. L'odeur de la pulpe putride de plusieurs milliers de kilomètres carrés de fruits pourris. Le parfum sépulcral de la nourriture rance – et de ce qui ne doit pas être de la nourriture. La puanteur ammoniaquée d'un cloaque découvert d'un kilomètre et demi de large. L'odeur de décomposition, de pourriture, de maladie, de peste, de maturité dépassée, de putréfaction. La puanteur de la mort.

Chaque rêveur doit effectuer un test de CON assorti d'une réussite extrême, ou s'écrouler sur le pont, malade et impuissant. Les marchands éclatent d'un rire méchant devant cette comédie inattendue, et de l'entrepont s'élève la joie tonitruante de quelque chose de plus horrible. Les marchands mettent une chaloupe à l'eau et, lorsque leurs passagers sont prêts, deux d'entre eux saisissent les rames et emmènent avec une certaine raideur le bateau jusqu'à terre.

Une fois qu'ils ont laissé les rêveurs à terre, ils repoussent la chaloupe et repartent en sens inverse pour retourner sur leur terrible navire, chantant d'une voix éraillée, mais gaiement, une chanson dysharmonique dans une langue révoltante. Du fond du navire, un chœur monstrueux se mêle aux voix lorsqu'ils l'atteignent. Mais les rêveurs ne doivent pas s'en préoccuper, car ils errent à présent dans les jardins de charniers de Xura.

À Xura

Xura est un endroit dangereux. Non seulement les rêveurs peuvent y perdre la vie et l'esprit, mais ils peuvent aussi y voir disparaître leur désir de vivre, leur confiance en soi, leur foi et leur âme même.

Xura est un monde de cauchemar venu de l'enfer. La progression des rêveurs à travers ce pays devrait n'être qu'une suite d'images bizarres et inquiétantes. Certaines vous sont fournies dans le texte ; d'autres peuvent venir des joueurs eux-mêmes ; mais la plupart doivent provenir de votre propre imagination en tant que Gardien. Mélangez des images et des scènes de toutes les cultures et de toutes les époques : Xura est un creuset recueillant les préjudices et l'amertume séculaires de l'humanité. Les insuffisances et les échecs des investigateurs y voisinent avec ceux de Socrate, de César Auguste, d'Hérode le Grand, d'Henry VIII, de Vincent Van Gogh, de Napoléon III, et des légions d'êtres humains ayant forgé l'histoire. Puisez largement dans ce creuset.

Les joueurs approchent maintenant la fin de leur quête. Pour accroître la tension, vous pouvez utiliser une technique dramatique qui consiste à opérer de temps en temps une digression par des références énigmatiques au Monde de l'Éveil, dans lequel Sarah est assise à veiller sur les investigateurs endormis. Glissez ces observations entre deux descriptions macabres et étranges.

Par exemple : « Et dans une pièce, au loin, vous entendez un cliquetis monotone, accompagné d'un chant dans votre tête : "un point à l'envers, un point à l'endroit" », ou encore : « À l'extérieur d'un bâtiment, au loin, on entend un battement sourd alors qu'une branche ondule dans le vent et tape avec insistance contre un fragile câble téléphonique. »

Si quelque chose arrive à affecter un personnage-joueur dans ses deux formes d'existence, il est possible de le décrire de l'autre côté du miroir. Si vous faites de plus basculer le récit à la troisième personne, vous pouvez rendre la tension insupportable. Par exemple, si un rêveur subit un Effet Cauchemardesque au point d'en avoir presque une crise cardiaque, vous pourriez dire : « Et au loin un homme endormi se raidit soudain, tandis qu'une femme inquiète lui vérifie le pouls. Elle n'en trouve aucun et sort en courant de la pièce – mais non, faiblement, le cœur se met à battre de nouveau, et le dormeur reprend son rêve. » Et ainsi de suite. Le travail du Gardien est de rendre tout à la fois l'expérience des joueurs irréelle et aussi réelle que possible, et de saisir ainsi l'essence du cauchemar.

Aucune carte n'est ici fournie pour Xura. Il s'agit en effet d'un rêve changeant et multiforme – aucune carte ne saurait donc s'y appliquer, car seuls ceux qui habitent ici peuvent connaître l'endroit que cherchent les rêveurs, parce qu'ils se soucient peu de savoir si oui ou non les rêveurs y parviendront. Une destination, c'est simplement un endroit où vous désirez aller, et comme aucun désir n'est réalisable à Xura, les rêveurs pourraient marcher pendant cinquante ans et ne jamais arriver au but.

Cette partie de l'aventure durera donc aussi longtemps que le Gardien le souhaitera. Dans un coin des jardins se trouve un groupe de goules, dont l'une fut un jour Daryl Brenton, laquelle peut les amener jusqu'à Neil. Tant que le Gardien préfère ne pas faire rencontrer les goules aux investigateurs, les rêveurs ne peuvent qu'errer, sans direction ni espoir. Mais ils ne le savent pas.

Les jardins

Le Gardien a besoin des mots les plus puissants et les plus glaçants de son vocabulaire pour décrire l'horreur de Xura. Au bout d'un certain temps, une simple suggestion sera suffisante, mais l'imagination des joueurs pourra aussi fournir des détails supplémentaires.

Lorsque les rêveurs descendent de chaloupe, leurs pieds s'enfoncent sur plus de 15 cm dans la pourriture infestée de vermine recouvrant le sol. Des sentiers s'étirent dans toutes les directions. On entend à distance une musique délicate, mais qu'on ne peut jamais atteindre. Des événements bizarres et horribles surviennent – un rêveur tombe soudain sur une tombe ouverte ; entendant un bruit sur sa gauche, il se retourne pour voir un homme chauve en robe rouge et noire debout devant une haie, marmonnant : « J'ai renié mon hérésie. Je ne faillirai plus. J'ai renié mon hérésie. Je ne faillirai plus. » Alors, un énorme tentacule pourri l'atteint de la broussaille et l'y tire.

En arrivant au sommet d'une pente, les rêveurs aperçoivent dans la vallée en dessous d'eux un officier de cavalerie aux cheveux d'or venant de conduire triomphalement ses hommes à la victoire, se taillant un chemin à travers un cercle de guerriers sioux. Mais alors qu'ils galopent, les cadavres des braves indiens se transforment soudain en ceux de petits enfants, et le sol s'ouvre soudain et engloutit la cavalerie.

Un homme barbu passe devant les rêveurs dans une drôle de machine volante et les apostrophe joyeusement en italien, avant que l'engin ne se replie sur lui-même et ne le dévore, et que des os et des morceaux de bois chutent au sol. Des files interminables de jeunes gens, portant des uniformes de l'armée bri-

tannique et des masques à gaz, les mains crispées sur leurs fusils, traversent à pied un désert désolé. Durant leur marche, ils se transforment en squelettes et finissent par s'écrouler, leurs os tombant en morceaux. D'autres scènes étranges et tragiques se produisent encore tout autour des rêveurs.

Les rêves inassouvis

Les rêveurs ne sont pas à l'abri du ridicule obsédant de leurs propres échecs. Régulièrement, ils voient ou entendent des fantômes de leur possible passé. Un rêveur voit par exemple un ruban bleu gisant à terre – c'est le Premier Prix d'orthographe de l'école, avec le nom du rêveur brodé dessus. Il se souvient pourtant bien qu'il ne l'a pas eu, même s'il le désirait ardemment. Le ruban génère alors des pattes semblables à celles d'un crabe et s'en va en rampant.

Un autre rêveur entend à distance le son d'un violon jouant un air de façon puérile en raclant son archet. Il se souvient de ce morceau – il a toujours été trop difficile pour lui, et lui a finalement fait renoncer à l'instrument, brisant à l'époque le cœur de sa mère. La musique du violon se fond dans un chœur cacophonique de rires moqueurs.

Une autre rêveuse reçoit soudain un coup derrière la nuque assené par une masse de livres volants. Elle aperçoit le titre du livre : c'est l'un de ceux qu'elle avait eu la chance autrefois de pouvoir lire, mais qu'elle avait laissé passer, et elle le cherchait depuis.

Un autre rêveur voit sa vieille grand-mère venir vers lui en souriant, mais sans apparemment le remarquer avant qu'elle tombe à quatre pattes, se transforme en quelque chose de bien plus terrible, puis s'éloigne en gambadant. Etc. Chacune de ces manifestations exige du rêveur à qui elle est destinée un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).

Lorsque le Gardien sent que les joueurs sont profondément écœurés de Xura et qu'ils préféreraient renoncer à leur quête et retourner dans le Monde de l'Éveil, il peut mettre à leur disposition les moyens leur permettant d'accomplir leur tâche. À ce stade de l'aventure, le Gardien pourrait faire observer (peut-être avec un test d'Idée) que les investigateurs peuvent maintenant trouver le chemin parce qu'ils ne désirent plus le trouver.

Les goules

Le Gardien arrête l'action à côté d'une haie et demande aux investigateurs d'effectuer un test d'Écouter. Ceux qui réussissent commencent à saisir, venant de derrière la haie, une discussion gutturale au sujet des délices gastronomiques de la nécrophagie. Ce n'est pas une conversation particulièrement intellectuelle, composée de déclarations telles que : « moi, j'aime mieux les tripes quand elles sont toutes pleines de vers », ou « Moi, mon truc, c'est la moelle », suivi d'un craquement sec et d'un bruit de succion dégoûtant.

Alors que les rêveurs prennent conscience de leur désagréable voisinage, les goules détectent à leur tour leur présence, et l'une d'entre elles pointe son visage au-dessus de la haie pour avoir un aperçu. Bien que ses traits soient hideusement modifiés et que ses cheveux soient plaqués sur le crâne en mèches grasses et plates, et même si un morceau de chair moisie innommable pend de ses mâchoires tremblantes, les rêveurs peuvent reconnaître la créature comme ayant été autrefois Daryl Brenton. Cette révélation dégoûtante les oblige à effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D6 points), ce qui comprend la perte de SAN pour voir la goule.

La goule qui fut Daryl accueille avec joie les rêveurs, car elle les reconnaît comme des visiteurs venant du Monde de l'Éveil. Alors qu'une conversation s'instaure, des morceaux de viande d'un aspect douteux sont jetés de temps à autre par-dessus la haie, et les bruits révoltants d'un repas malsain se poursuivent. Daryl invite les rêveurs d'un ton moqueur à se joindre à la fête, mais ils déclinent sans doute la proposition. S'ils scrutent par-dessus la haie et voient de quoi pique-niquent les goules, chacun doit effectuer un nouveau test de Santé mentale (perte 0/1D6 points).

Les rêveurs interrogent probablement la goule qui fut Daryl Brenton au sujet de Neil Bruford. Un regard pensif traverse ses traits, il incline la tête de côté et dit : « Ah oui, Neil. Nous nous sommes brouillés, vous savez. Il ne concevait pas que tout garçon ait le droit un jour de devenir une goule. Quels bons moments nous aurions pu avoir, mon vieux Neil, toi et moi, dans les cavernes sans lumière ! Quels bons moments ! » L'espace d'un instant, une lueur d'angoisse et de tourment insoutenables lui traverse les yeux, et les rêveurs comprennent alors que Daryl Brenton n'a pas choisi cette vie – on l'a choisie pour lui. Il ne fait cependant aucune autre allusion à ses tourments intérieurs, et revêt son masque de jovialité pour le reste de l'aventure.

« Vous cherchez Neil, peut-être ? demande la goule qui fut Daryl Brenton. Je pensais bien que c'était la raison de votre venue, car personne ne vient à Xura, à moins d'être comme nous. Oh oui, vous êtes en sécurité, nous ne venons pas à Xura pour chasser, mais pour la charogne, si vous voyez ce que je veux dire… Quant à Neil, oui. Nous cultivions autrefois une amitié qui signifiait beaucoup pour moi. Je crois que je vais vous conduire à lui. » Disant cela, la goule bondit par-dessus la haie et se met à courir sur le chemin, avec, espérons-le, les rêveurs à sa suite.

La goule les mène sur une route fantastique, ils passent devant de terribles et merveilleux sites : des étangs à canards couverts de volatiles caquetant joyeusement, alors que sous la surface on aperçoit les ossements jaunis de centaines d'hommes, essayant de capter l'air en silence. Une immense statue brisée, sur laquelle un poète squelettique cogne sa tête de façon répétée. Un clown rouge et jaune en train de rire et de pousser des gens hurlants dans l'extrémité d'une machine de broyage. Et autres curiosités troublantes.

Enfin, les rêveurs arrivent devant un bâtiment bas et délabré. La goule qui fut Daryl Brenton serre la main de chacun d'entre eux (mais elle n'est pas offensée s'ils reculent à son contact), leur souhaite bonne chance, puis s'en va en bondissant.

Avant de sortir du champ de vision, elle s'arrête et crie : « À bientôt. » Puis elle disparaît.



L'âme de Xura

Le bâtiment devant lequel les rêveurs se tiennent debout n'est pas comme eux : on dirait plutôt qu'il est tapi. Il est assez petit, avec un seul rez-de-chaussée et aucune fenêtre. Une large ouverture marque l'endroit où une porte devrait se trouver. Les murs sont faits dans une roche grise hideuse. Vers le haut, la pierre semble nettement de consistance caoutchouteuse.

À l'intérieur, la folie règne. Les rêveurs voient un immense hall d'entrée dépourvu de mobilier. Et les sorties – les sorties ! Chaque mur possède de nombreuses portes et arcades. Des passages et d'autres salles ouvrent sur la chambre principale. Une dizaine d'escaliers mènent en haut, et autant en bas. On entrevoit également des échelles, des trappes, des rampes, des ascenseurs et des fosses.

Les rêveurs empruntent un passage, celui qu'il leur sied de prendre, et ils se retrouvent séparés. Peu importe s'ils se tenaient la main ou étaient encordés : ils sont tout à coup isolés les uns des autres. Chacun se retrouve seul dans une pièce petite, mais bien meublée. Là, ils doivent affronter le plus grand échec de leur vie. Ce dernier varie naturellement d'une personne à l'autre, en voici quelques exemples. Le Gardien doit déterminer la rencontre la mieux adaptée à chaque investigateur. Dans chacun des cas, le rêveur peut s'entretenir avec l'incarnation de son échec, et le Gardien doit utiliser toutes ses compétences lors de cette conversation. L'individu que le rêveur rencontre n'est pas une illusion – c'est une personne réelle, même si elle n'est qu'un rêve.

L'amour : Le rêveur, qui dans ce cas peut être un solitaire ou un misogyne, se tient devant une femme magnifique. Elle se lève de son siège, les bras tendus, et ordonne : « Aime ! » Et il l'aime. Elle est la seule femme qu'il aurait pu vraiment aimer s'il avait jamais été réellement amoureux. Et il est clair, à partir de son expression, de sa voix, de ses regards, qu'elle l'aime tendrement elle aussi. Elle lui parle avec affection. Oui, elle est une personne réelle, vivant quelque part dans le monde éveillé. Oui, c'est tout aussi bien une illusion de Xura, car il s'agit de son être onirique, le moi qu'elle n'a jamais été, et ne sera jamais. Car il lui est impossible à présent de rencontrer le rêveur. Si seulement il avait été un peu moins égoïste. Si seulement il l'avait cherchée, juste un peu plus longtemps. Il l'aurait rencontrée. Alors qu'ils se touchent, elle se dissipe, et une porte donnant vers la salle s'ouvre. Il l'emprunte.

La haine : Le rêveur, qui est une personne plutôt passive, se tient devant une grande silhouette sombre, qui s'avance, exposant ainsi son visage ridé à la lumière, et ordonne : « Hais ! » Et il le hait. C'est son Ennemi. Un Ennemi qu'il doit mépriser et redouter. L'Ennemi se met à parler. Oui, il est une personne réelle, vivant quelque part dans le monde éveillé. S'ils s'étaient rencontrés, ils auraient été de grands ennemis. Les impudicités, complots et vilenies de l'Ennemi ont miné l'honneur et la justice, et seul le rêveur aurait eu la volonté et la capacité de s'opposer à lui. Au bout du compte, ils se seraient rencontrés pour une confrontation finale, dont un seul serait sorti victorieux. Mais ils ne se rencontreront jamais. Si seulement le rêveur avait été moins apathique, plus désireux de chercher un but à sa vie. S'il avait eu le courage de vivre, plutôt que de se contenter d'exister. Mais l'Ennemi se dissipe, et une porte arrière s'ouvre. Le rêveur l'emprunte.

La foi : Le rêveur, qui est un sceptique sur les questions religieuses, se tient devant un ecclésiastique corpulent, qui tend les bras vers le ciel, et ordonne d'une voix d'or et profonde : « Crois ! ». Et il le croit. C'est le seul prêtre que le rêveur aurait pu croire, qui aurait pu lui prouver, avec abnégation et sagesse paternelle, que Dieu existe, que l'espoir n'est pas une chose vaine, que l'univers n'est pas injuste, et que tout fait partie d'un grand plan éternel. Ils discutent. Lorsque le rêveur tente d'interroger le prêtre sur la religion ou les questions religieuses, ce dernier commence à devenir translucide et sa voix s'affaiblit. Mais il ne s'agit que de sa forme onirique – il existe vraiment sur Terre. Si seulement le rêveur avait été moins cynique, plus disposé à risquer une partie de sa personne pour trouver la vérité ultime de l'univers. Mais c'est trop tard. Le prêtre disparaît, et une porte s'ouvre dans un mur. Le rêveur l'emprunte.

D'autres rêveurs peuvent rencontrer leur meilleur ami, la figure paternelle qu'ils n'ont jamais connue, etc. En tant que Gardien, vous devez évaluer soigneusement comment le rêveur s'est comporté au cours de cette entrevue. S'il a été accablé par la vision de son échec, mais l'a acceptée et semble déprimé ou fataliste (selon sa personnalité), accordez-lui (en secret) 3 points. S'il a réagi violemment en essayant de détruire la vision ou de l'attaquer, accordez-lui 2 points. S'il a essayé de nier la réalité de la vision, prétendant que tout cela n'était qu'une illusion, accordez-lui 2 points. S'il semblait apathique face à la vision, sans s'en soucier beaucoup ou en agissant avec désinvolture vis-à-vis d'elle, accordez-lui 1 point.

Gardez trace de ces points. Ils seront utiles plus tard.

Seuls face à eux-mêmes

Chaque rêveur a maintenant affronté son Échec Majeur. À présent, il doit faire face au spectre de sa réussite manquée. Lorsqu'il s'avance dans la pièce suivante, il se retrouve dans un endroit particulier. À l'autre bout de la pièce, son Ego Suprême fait son entrée. Encore une fois, en tant que Gardien, vous devez vous servir de votre connaissance de la personnalité de chaque rêveur pour décrire tout cela.

Par exemple, un professeur de l'université Miskatonic peut se retrouver debout dans les couloirs prestigieux d'Oxford. Sur les murs sont fixées des coupures de journaux comportant des critiques élogieuses de ses livres (livres qu'il n'a pas encore écrits, et qu'il n'écrira jamais). Puis, de l'autre extrémité de la salle, c'est lui-même qui arrive, élégant, avec un livre sous chaque bras et vêtu de la robe d'un doyen d'Oxford.

Une jeune garçonne peut se retrouver dans un garage contenant la voiture de ses rêves. Sur les murs sont affichées des photographies de ses victoires dans des courses prestigieuses au volant de cette voiture. Puis son double entre en riant avec un bel homme à chaque bras, qu'elle renvoie avant de rester là, les mains sur les hanches, en souriant.

Un journaliste peut se retrouver dans le bureau du rédacteur en chef du *New York Times*. Sur le bureau est posé un prix Pulitzer. Au moment où le journaliste se rend compte que le nom apposé sur le prix est le sien, lui-même en tant que rédacteur-en-chef fait irruption, tenant une brassée d'épreuves.

Un maire ou conseiller municipal d'une petite ville peut se retrouver dans le bureau ovale à la Maison-Blanche,

où derrière le bureau d'Abraham Lincoln il est lui-même assis en tant que président.
Traitez les joueurs un par un. Leur Ego Suprême est heureux de les voir, et les invite à s'asseoir pour converser. Au fur et à mesure, il devient évident que l'Ego est le rêveur lui-même. Il est celui qui a pris toutes les bonnes décisions dans sa vie, a eu toutes les chances, et est arrivé à une place que le vrai rêveur ne pourra jamais raisonnablement espérer atteindre. Mais, peut-être, il aurait pu l'avoir une fois…
Au final, le rêveur doit réagir à cette vision. Une nouvelle fois, en tant que Gardien, vous devez évaluer cette réaction. Si, à votre avis, il réagit bien et de manière stoïque, ou s'accepte comme il est, plutôt que comme il aurait pu être, accordez-lui 2 points. S'il devient fou furieux et attaque son persécuteur, en arrachant les coupures de journaux, en déchirant les photographies, ou en disant à son Ego Suprême d'aller au diable, ou même en l'agressant physiquement, accordez-lui 1 point. S'il prétend que cela non plus n'est pas réel, qu'il n'aurait jamais pu être son Ego Suprême, peu importe quoi, accordez-lui 1 point. S'il se montre incrédule, amusé, ou apathique, ne lui donnez aucun point.
Dès que le rêveur achève sa conversation, la réalité de ces deux dernières expériences – ce qu'il aurait pu être et ce qu'il aurait pu avoir – s'inscrit profondément en lui. Il doit maintenant réussir à surmonter un test opposé de sa propre INT contre son propre POU. Cependant, il peut ajouter à ses chances de succès le nombre de points qu'il a gagné multipliés par 5. Ainsi, s'il a un POU de 60 et une INT de 60, et qu'il a obtenu 2 points, il ajouter 10 points à son POU, dont le score passe à 70. Si le test rate, le rêveur est submergé par le désespoir et s'écroule à terre en sanglots. Passez au joueur suivant. Si le test réussit, tout disparaît, et le rêveur se retrouve quelque part ailleurs. Passez ensuite au joueur suivant. Terminez avec tout le monde avant de révéler le nouvel endroit.
Lorsque le dernier rêveur est sorti vainqueur ou a été vaincu par son Échec Majeur et son Ego Suprême, ils arrivent tous ensemble dans un endroit gris. Aucun mur n'est visible, mais on peut apercevoir un plafond gris environ six mètres au-dessus des têtes. Les rêveurs ayant réussi leurs tests opposés de POU contre INT se tiennent debout et libres dans la salle. Ceux qui ont échoué sont également là, mais prisonniers, flottant individuellement dans l'air à l'intérieur d'un énorme cristal en forme de larme ; on peut les voir pleurer dans leur prison. Il est impossible de délivrer ces rêveurs ou même d'attirer leur attention. Ils sont enfermés dans leur propre détresse.
Entre les rêveurs se trouve une grande masse de matière couleur chair avec un visage énorme, celui de Neil Bruford.
Avant que les rêveurs aient pu agir, une porte se matérialise dans l'air et s'ouvre. On peut nettement voir une figure se tenir à la porte, faisant un signe. La silhouette est cependant perçue différemment par chaque rêveur, car il s'agit de leur Partenaire Idéal. Si un rêveur a déjà vu dans une rencontre précédente son Amour, il s'agit d'une autre personne. Cet être représente en effet le sexe et la luxure – les besoins du corps plutôt que ceux de l'âme. Le cerveau torturé de Neil Bruford voit là-bas Bzai-kanaan et la masse énorme se met à pleurnicher, tandis qu'une larme coule lentement sur ce qui était autrefois une joue.
Chaque rêveur est à nouveau impliqué dans une lutte contre sa propre volonté. Ajoutez l'INT et le POU de chaque rêveur, divisez par 5, puis multipliez le total par les points qu'il a gagnés lors de ses précédentes rencontres avec son Échec Majeur et son Ego Suprême. Son joueur doit essayer d'obtenir un résultat égal ou inférieur sur 1D100. Par exemple, si la somme INT + POU d'un rêveur fait 75, et qu'il dispose d'un total de 2 points, le joueur devra faire 30 ou moins sur 1D100 pour être victorieux. Un test raté signifie que l'investigateur ne peut pas résister à l'APP de son Partenaire qui est de 500, et ne peut que passer la porte. Comme tout le monde subit le même conflit en même temps, ceux qui réussissent sont incapables d'aider ceux qui échouent. Une fois que toutes les victimes ont passé la porte, elle disparaît et apparaissent alors dans la salle autant d'énormes cristaux en forme de cœur qu'il y avait de victimes. Ils sont assis dans les cristaux, béats et souriants, mais aussi emprisonnés et impuissants que ceux qui sont pris dans leurs propres larmes.
Seuls quelques rêveurs restent après ces épreuves, si tant est qu'il y en ait un. La chose au visage de Neil qui se trouve à terre se tourne vers eux et leur parle, avec la voix rugissante que les rêveurs ont déjà entendue venant de la gorge torturée de Neil dans la salle d'hôpital, il y a de cela des siècles. « Bienvenue », tonne-t-il, et il sourit.
Les rêveurs doivent maintenant décider de la conduite à tenir. S'ils essaient de communiquer entre eux, ils constatent que les voix des uns et des autres sont inaudibles, tout en étant capables d'entendre assez bien leur propre voix. S'ils veulent parler avec le simulacre de Neil, ils peuvent avoir un entretien assez amical. Il sent qu'il pourrait bientôt être battu, mais qu'il ne l'est pas encore. Les joueurs doivent décider individuellement, sans se consulter, comment agir contre lui, pour se sauver, eux-mêmes et leur patient. Les rêveurs qui attaquent ou recourent à la violence contre le Neil Monstrueux s'égarent. Dites-leur calmement qu'ils sont censés être des hommes et des femmes érudits et perspicaces, de la race qui a donné la pénicilline et produira *L'Adieu aux armes*. Ceux qui attaquent se retrouvent chacun emprisonnés dans un cristal en forme de bombe et combattront en se cognant de manière dérisoire contre les murs de leurs cellules impénétrables. Si donc il y a encore quelqu'un pour se battre, le combat ne pourra être qu'oratoire.

Les questions du simulacre de Neil
Le monstre ouvre la bouche et pose toute une série de questions : « La vie a-t-elle un sens ? Qu'est-ce que vous adorez ? Pourquoi l'adorez-vous ? Quelle importance cela peut-il avoir ? Pourquoi vous en souciez-vous ? » Une fois de plus, le Gardien doit juger de la pertinence des réponses des rêveurs, en les évaluant sur une échelle de 1 à 10.

SCORES DE 1 à 3…
Les pires réponses possible : « Je ne sais pas ! » ; « Qui s'en soucie ? » ; « Allez vous faire voir ! »

SCORES DE 4 à 7…
La vérité machinalement énoncée et teintée de superficialité. « Le sens de la vie, c'est de travailler pour le bénéfice du prolétariat et la victoire du socialisme » ; « Le sens de la vie, c'est de prendre son pied » ; « Le sens de la vie, c'est de travailler dur sans jamais se poser de questions. »

SCORES DE 8 à 10…
Des réponses bien pensées, quelle que soit leur nature. « Nous devons comprendre la nature de l'amour de Dieu pour comprendre l'amour humain. Car nous sommes ses enfants » ; « Étant donné qu'aucun d'entre nous ne connaît le sens de la vie, traitons-nous les uns les autres avec compassion, tout en nous efforçant de savoir. »

Maintenant, le simulacre de Neil pose la question la plus difficile : « Devriez-vous exister ? » Et la question résonne au plus profond du cœur et de l'âme de chaque

rêveur. C'est cette dernière qui prend le dessus et fournit les réponses.
Prenez le score et ajoutez-le aux points que le rêveur a gagnés plus tôt dans l'aventure. Faites le total. Lancez maintenant 1D10. Si le résultat est inférieur ou égal à la somme obtenue, l'âme du rêveur répond : « Oui » ; sinon, elle répond : « Non ».
Si la réponse est affirmative et énoncée ici, au cœur du Pays des Plaisirs Inaccessibles, le sentiment et la conviction qu'elle renferme triomphent de cet être.

S'ils échouent

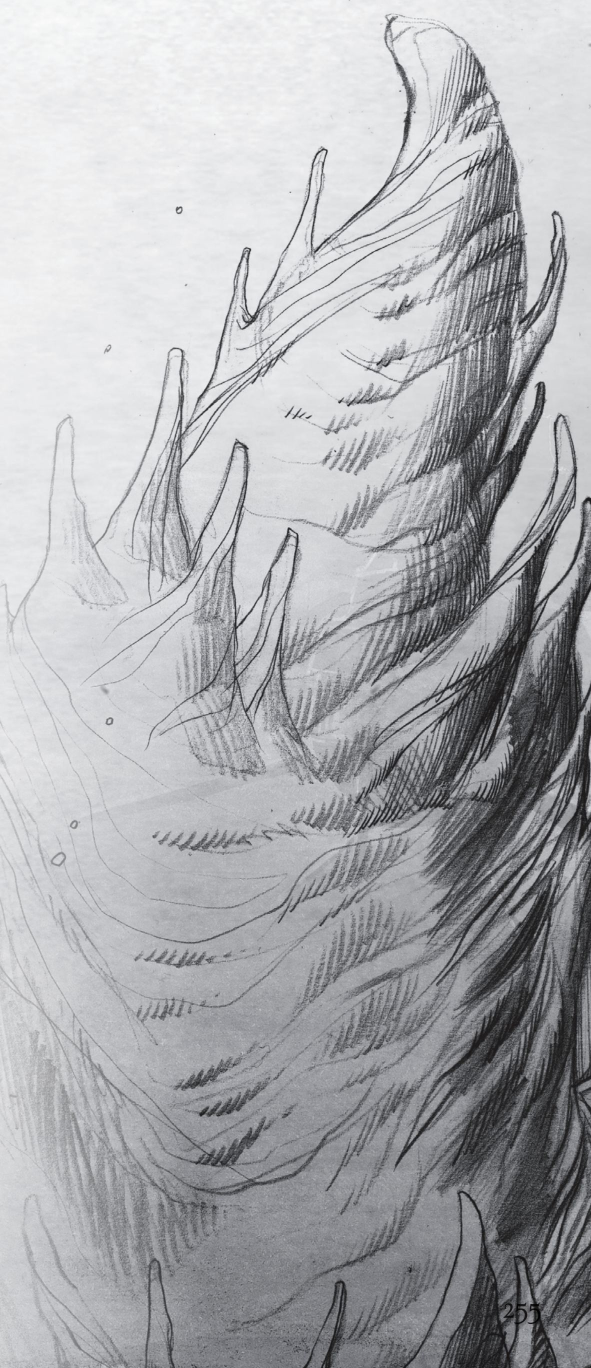
Si tous les rêveurs sont piégés dans l'une ou l'autre des prisons de Xura, ils y restent pendant toute la durée de leur sommeil. À leur réveil, ils devront élaborer un plan pour échapper à leur horrible sort. Jusque-là, toutes les nuits où ils rêveront, ils feront le même genre de rêve. Pour ceux qui sont pris dans les cristaux en forme de larme, ce sont des rêves de frustration et d'échec. Pour ceux qui sont dans les cristaux en forme de cœur, tous les rêves sont érotiques. Pour ceux enfin qui sont dans les cristaux en forme de bombe, ce sont des cauchemars violents et sanglants.
À minuit, le 14 février, Neil Bruford se réveille dans un hurlement d'agonie. Son dos se cambre, ses yeux roulent dans leurs orbites, et on entend un bruit de craquement humide alors qu'il se déchire de haut en bas. Tandis que son corps secoué de spasmes s'ouvre comme une peau de banane, une ombre noire et informe sort de ses entrailles fumantes en tourbillonnant et quitte la pièce, pour planer sur la ville. Ce nuage apporte avec lui des sentiments d'insignifiance et de misère chez tous ceux qui entrent en contact avec lui. Dès le lendemain, il s'est dissipé et a imprégné toute la ville. Des guerres entre criminels deviennent violentes, et la contrebande et l'alcoolisme endémiques. Le taux de suicide double, celui des divorces triple. Partout, les gens réfléchissent sombrement sur ce qu'ils auraient pu être et auraient pu faire. Tout le monde présent dans la ville perd 1D6 points de Santé mentale, à l'exception des investigateurs qui, sachant pourquoi cela est arrivé et comment ils auraient pu l'empêcher, perdent 2D6 points de Santé mentale.
Néanmoins, le fait qu'ils ont échoué ne signifie pas qu'ils sont vaincus. Ils peuvent toujours trouver un moyen de se libérer et de réessayer. Il reste au Gardien à tracer et à déterminer cette future aventure.
Des solutions plus directes sont également possibles : ils savent que Bruford va devenir un portail, et le moyen standard pour fermer un portail, c'est le Signe des Anciens. Ils peuvent donc en mettre un sur Neil, qui empêchera l'Esprit de passer à travers lui, et lui sauvera ainsi la vie. Cependant, à l'instant même où le Signe sera enlevé, l'Esprit passera en force ; or, il est peu probable que Neil ait suffisamment de présence d'esprit pour rester en contact avec un Signe des Anciens pendant le reste de sa vie. Pour le moment, les investigateurs gagnent 1D6 points de Santé mentale, mais ils seront reperdus dès qu'ils entendront parler de la mort étrange et violente de Neil quelque temps plus tard.
Les investigateurs peuvent aussi penser à apposer le Signe des Anciens directement sur le corps de Neil, au moyen d'un tatouage ou d'une cicatrice en forme d'étoile à cinq branches et enchantée de manière appropriée. Cependant, Mrs Bruford ne voudra pas en entendre parler, et si les investigateurs tentent tout de même le coup, elle essayera de les en empêcher par la force. S'ils ont le dessus et parviennent finalement à leurs fins, quelques semaines plus tard, elle convaincra Neil de se faire enlever le tatouage sous intervention chirurgicale. Est-il besoin de s'attarder sur la terrible scène qui surviendra dans cette salle d'opération si le chirurgien réussit ?
Une solution moins agréable est d'enfermer hermétiquement Neil quelque part et de placer un Signe des Anciens sur l'entrée. Dans ce cas de figure, il meurt toujours, mais tant que le Signe reste en place, l'Esprit ne peut pas passer dans ce monde. Cette décision impitoyable ne permet pas aux investigateurs de gagner le moindre point de Santé mentale.

S'ils réussissent

Si les rêveurs ont vaincu l'Esprit de Xura, le choc lui fait perdre entièrement son emprise sur Neil. Malheureusement, seule sa volonté maintient la cohérence de son être onirique purulent, de sorte que cet être explose en fragments de tissus palpitants alors que tous les rêveurs se réveillent. Le Neil du monde réel se réveille pour sa part sain et sauf, mais fort secoué : après toutes ces expériences, sa Santé mentale n'est plus que de 48. Sarah le soigne de manière désintéressée pour lui rendre la santé, et peut-être finalement trouver tous les deux le bonheur. Les investigateurs gagnent 2D6 points de Santé mentale chacun.
La prochaine fois que les rêveurs pénétreront dans les Contrées du Rêve, ils ne se retrouveront plus à Xura. Cette terre de charniers les a expulsés.

CONCLUSION

Quelle que soit l'issue, il n'y a aucun espoir pour le Neil onirique ; la corruption de Xura l'a transformé en quelque chose de tout à fait inhumain et abominable. Un fragment torturé de l'esprit de Neil reste quelque part à l'intérieur, mais ce n'est qu'un fragment. Si le processus est achevé, l'Esprit de Xura anéantit la masse amorphe et étrangère qu'est devenu l'être onirique de Neil, ce qui amène au même moment son être de l'éveil à sortir du coma. Mais quelle horreur brève et écarlate que ce réveil !
Quant à l'Esprit de Xura, il est encore à la recherche d'un avatar. Peut-être en trouvera-t-il un, un jour prochain.



ANNEXES



ANNEXES

La dernière partie de cet ouvrage rassemble diverses annexes. Elles constituent des sources périphériques, dont nous espérons néanmoins qu'elles contribueront à l'intérêt de ce livre. Ces éléments s'articulent autour de trois thèmes.

L'annexe une, **Créer un aventurier des Contrées du Rêve** présente toutes les informations utiles pour créer un personnage originaire des Contrées du Rêve. Traditionnellement, les Contrées du Rêve sont considérées comme une dépendance du Monde de l'Éveil, un lieu que les investigateurs visitent brièvement. Grâce au système fourni dans cette annexe, vous disposerez de toutes les données nécessaires pour écrire une campagne ayant pour cadre les Contrées du Rêve.

L'annexe deux, **Bibliographie des Contrées du Rêve**, propose une liste complète mais non exhaustive des récits dont l'action se déroule dans les Contrées du Rêve. Si vous avez terminé la lecture de cet ouvrage et que vous cherchez des informations supplémentaires, ces textes vous seront d'une aide précieuse.

L'annexe trois, **Chronologie des Contrées du Rêve**, classe les principaux récits des Contrées du Rêve selon une chronologie déduite en fonction de références internes.



Créer un aventurier des Contrées du Rêve

Toutes les règles indispensables pour créer un personnage originaire des Contrées du Rêve.

Traditionnellement, les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* marchent sur les traces de Randolph Carter et du roi Kuranes à la découverte des Contrées du Rêve. Comme ces deux héros, ils débutent leur existence dans le Monde de l'Éveil, rejoignent les Contrées du Rêve en traversant le voile du sommeil et explorent un monde héroïque et horrifique, bien différent du leur. Ce point de vue a été largement adopté dans la rédaction de l'ouvrage que vous avez en main.

Toutefois, les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* pourraient très bien décider d'incarner des personnages originaires des Contrées du Rêve, qui ignorent tout ou presque du Monde de l'Éveil. De telles prémisses laissent augurer une campagne entière basée sur les Contrées du Rêve, plutôt qu'un simple détour dans ce monde onirique. Cette annexe rassemble toutes les règles nécessaires à la création d'un aventurier des Contrées du Rêve. Les règles de création d'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* restent la référence, mais quelques modifications y ont été apportées.

Les statistiques utilisées pour les armes dans cette annexe peuvent également servir pour des aventures plus conventionnelles de *L'Appel de Cthulhu*.

La feuille de personnage des Contrées du Rêve

La feuille de personnage fournie dans ce chapitre présente une double utilité : elle sert à la fois à la création d'un personnage originaire des Contrées du Rêve, mais aussi à un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* qui aurait acquis les compétences Rêver et Savoir ès Rêves, ainsi que quelques autres utiles essentiellement au pays des songes. Les principales innovations se trouvent donc dans la section consacrée aux compétences.

Compétences et Compétences "scientifiques"

Les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* possèdent souvent des compétences interdites aux habitants des Contrées du Rêve, qui n'en imagineraient la plupart du temps même pas l'usage. Les compétences ouvertes aux personnages originaires des Contrées du Rêve sont indiquées par la présence de la case expérience ronde habituelle.

Certaines compétences sont considérées comme intrinsèquement liées à la réalité du Monde de l'Éveil : sciences ou mécanique sont par exemple incompatibles avec le monde onirique. Elles sont donc interdites aux personnages originaires des Contrées du Rêve (symbolisées par une case carrée).

Enfin, les investigateurs du Monde de l'Éveil qui totalisent 300 points ou plus dans ces compétences « scientifiques » ont perdu la capacité de pénétrer dans les Contrées du Rêve de façon naturelle. De tels individus doivent avoir recours à des moyens mécaniques, magiques ou chimiques pour percer le voile du sommeil.

Caractéristiques

Les aventuriers des Contrées du Rêve possèdent les mêmes caractéristiques de base que les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* : Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Apparence, Éducation et Santé mentale. Toutefois, l'Éducation recouvre des domaines sensiblement différents dans les Contrées du Rêve, comme expliqué plus loin.

Lieux et professions

L'OUEST	
Bois Enchanté	chasseurs
Dylath-Leen	voleurs, voyous
Hlanith	artistes, marchands
Ilarnek	marchands, sages
Kadatheron	bergers, sages
Oonai	artistes, troubadours
Thraa	bergers, marchands
Ulthar	fermiers, commerçants
L'EST	
Céléphaïs	marchands, prêtres
Ilek-Vad	commerçants, sages
Rinar	marins
LE NORD	
Inquanok	artisans (maçons), ouvriers
CITÉS INSULAIRES	
Baharna	artistes, artisans (potiers)
Serranian	nobles

Les métiers des Contrées du Rêve

ARTISANS : membres des guildes commerciales. Cette profession regroupe de nombreux artisans comme les forgerons, brasseurs, maçons, charpentiers, etc. Compétences : deux compétences d'Arts et métiers en fonction du métier choisi, Baratin, Équitation, Persuasion, Trouver Objet Caché et une autre compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : outils appropriés pour la pratique du métier choisi et quelques objets déjà réalisés.

Crédit recommandé : 9-40

Points d'occupation : EDUx4

ARTISTE : peintres, sculpteurs et autres créateurs d'œuvres d'art. Les artistes sont souvent membres d'une guilde. Compétences : Arts et métiers, Persuasion, Savoir ès Rêves, Baratin, Coutumes légales, Bibliothèque, Trouver Objet Caché. Équipement : outils nécessaires à la pratique de l'art choisi, suffisamment de matériel pour fabriquer quelques pièces.

Crédit recommandé : 9-50

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

BERGER : gardiens de bétail. Compétences : Écouter, Naturalisme, Équitation, Trouver Objet Caché, Lancer, une compétence de combat comme combat rapproché (corps à corps) (pour l'arme improvisée) et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : une arme improvisée.

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

BRUTE : guerriers mal intentionnés qui travaillent en dehors de la légalité. Compétences : Esquives, Combat rapproché (corps à corps), Sauter, Persuasion, Discrétion, Trouver Objet Caché et une compétence d'arme comme combat à distance (arc) ou combat rapproché (hache, épée), etc. Équipement : une arme, armure de cuir.

Crédit recommandé : 5-65

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

CHASSEUR : trappeurs et pisteurs. Compétences : Pickpocket, Se Cacher, Sauter, Écouter, Discrétion, Pister et une compétence d'arme comme combat à distance (arc) ou combat rapproché (hache, épée), etc. Équipement : matériel de chasse (pièges, etc.), une arme.

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

CLERC : assistants des nobles ou des marchands. Certains clercs sont membres d'une guilde commerciale. Compétences : Comptabilité, Persuasion, Conduite de Calèches, Coutumes légales, Orientation, Trouver Objet Caché plus une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : boulier, vêtements de luxe, une petite pierre précieuse.

Crédit recommandé : 20-70

Points d'occupation : EDUx2 + (APPx2 ou DEXx2)

FERMIER : toutes les personnes qui gagnent leur vie grâce aux récoltes. Compétences : Persuasion, Arts et métiers (ferme), Conduite de Calèches, Naturalisme, Trouver Objet Caché, une compétence de combat comme combat rapproché (par ex. : gourdin, fourche…) et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : une arme improvisée.

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

MARCHAND : vendeurs de marchandises, sédentaires ou itinérants. Compétences : Comptabilité, Persuasion, Pickpocket, Baratin, Coutumes légales, Équitation et une compétence nécessaire pour vendre sa marchandise. Équipement : vêtements de luxe, deux petites pierres précieuses, biens à vendre.

Crédit recommandé : 5-65

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

MARIN : mousses, matelots et capitaines. Compétences : Grimper, Savoir ès Rêves, Sauter, Orientation, Langue étrangère, Pilotage (Bateaux) ou Pilotage (Galions des airs), Nager. Équipement : vêtements chauds.

Crédit recommandé : 20-70

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

MENDIANT : malheureux incapables ou refusant de travailler. Compétences : Discrétion, Pickpocket, Baratin, Se Cacher, Persuasion, plus une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : aucun.

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2 ou APPx2)

MERCENAIRE : guerrier itinérant ou reître. Compétences : Esquive, Combat rapproché, Savoir ès Rêves, Sauter, deux compétences d'arme et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : deux armes ou une arme et un bouclier, plus une armure (cotte de mailles ou plus légère).

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

NOBLE : membre de la petite aristocratie, hors héritiers de titres. Compétences : Arts et métiers, Persuasion, Savoir ès Rêves, Coutumes légales, Occultisme, Charme et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : vêtements de luxe, deux petites pierres précieuses et une pierre précieuse de taille moyenne.

Crédit recommandé : 50-99

Points d'occupation : EDUx2 + APPx2

OUVRIER : travailleurs manuels. À Inquanok, les ouvriers sont généralement mineurs. Compétences : Grimper, Esquive, Baratin, Sauter, Lancer, une compétence d'arme et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : une arme usagée.

Crédit recommandé : 0-15

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

PÊCHEUR : toutes les personnes qui vivent des produits de la mer. Compétences : Écouter, Naturalisme, Orientation, Pilotage (Bateaux), Trouver Objet Caché, Nager, Lancer. Équipement : un petit bateau, matériel de pêche.

Crédit recommandé : 0-15

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

PRÊTRE : premiers adorateurs des Dieux Anciens. Compétences : Savoir ès Rêves, Rêver*, Baratin, Occultisme, Coutumes légales, Persuasion et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : petit symbole en fonction du Grand Ancien adoré, en métal précieux.

Crédit recommandé : 9-60

Points d'occupation : EDUx4

PROFESSEUR : tuteurs privés ou éducateurs au grand cœur. Compétences : Savoir ès Rêves, Baratin, Naturalisme, Langue étrangère, Persuasion et deux autres compétences au titre de spécialités personnelles. Équipement : un livre.

Crédit recommandé : 20-70

Points d'occupation : EDUx4

SAGE : érudits, bibliothécaires et autres savants. Compétences : Savoir ès Rêves, Naturalisme, Occultisme, deux Langues étrangères, une compétence d'Arts et métiers en rapport avec le domaine d'expertise et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : un livre.

Crédit recommandé : 20-70

Points d'occupation : EDUx4

SOIGNEUR : villageois respectés qui pratiquent l'art médical. Compétences : Baratin, Premiers Soins, Médecine, Naturalisme, Trouver Objet Caché, Langue étrangère et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : bandages, herbes et matériel de premiers soins.

Crédit recommandé : 30-80

Points d'occupation : EDUx4

SOLDAT : gardes et guerriers occupant un emploi légal. Compétences : Esquive, Coup de Poing, Sauter, Coutumes légales, deux compétences d'arme et une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : deux armes ou une arme et un bouclier, plus une armure (cotte de mailles ou plus légère).

Crédit recommandé : 9-30

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

TROUBADOUR : bardes, conteurs et ménestrels. Quelques troubadours sont membres d'une guilde commerciale. Compétences : Arts et métiers, Esquive, Savoir ès Rêves, Baratin, Écouter, Langue étrangère plus une compétence au titre de spécialité personnelle. Équipement : outils en fonction du style choisi, chaussures de marche.

Crédit recommandé : 9-60

Points d'occupation : EDUx2 + APPx2

VAGABOND : aventuriers et explorateurs. Compétences : Grimper, Savoir ès Rêves, Coutumes légales, Naturalisme, Orientation, Nager et une compétence d'arme. Équipement : une arme, un bouclier et une armure (cuir ou plus légère).

Crédit recommandé : 0-15

Points d'occupation : EDUx2 + (APPx2 ou DEXx2 ou FORx2)

VOLEUR : bandits et détrousseurs. Compétences : Grimper, Pickpocket, Baratin, Se Cacher, Crochetage, Discrétion et une compétence d'arme. Équipement : quelques objets dérobés sans grande valeur, une arme.

Crédit recommandé : 5-45

Points d'occupation : EDUx2 + (DEXx2 ou FORx2)

** Cette profession permet d'investir dans la compétence Rêver à hauteur de 25 %.*

Dans l'ensemble, les aventuriers des Contrées du Rêve sont plus solides et moins savants que les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu*, toujours en quête de connaissances interdites. Pour cette raison, les tirages s'effectuent de façon sensiblement différente. Lancez 3D6x5 pour la FOR, le POU, l'APP, la CON et la DEX. Répartissez ensuite 15 points supplémentaires dans ces caractéristiques, en respectant la limite de 90. Ensuite, lancez (2D6+6)x5 pour la TAI et l'INT. Enfin, lancez 3D6x5 pour déterminer l'EDU.

EDU (ÉDUCATION)

Dans les Contrées du Rêve, l'Éducation doit être considérée comme l'expérience de la vie. Elle comprend aussi bien les apprentissages que les connaissances acquises au fil du temps. Un aventurier des Contrées du Rêve avec un score de 65 en EDU en sait à peu près autant qu'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* avec la même EDU, mais il aura acquis ces connaissances de façon très différente. Il y a également fort à parier que les domaines d'expertise des deux personnages seront assez éloignés.

Dans les Contrées du Rêve, l'Éducation est dispensée par les guildes. Un score de 60 ou moins en EDU indique que l'aventurier a probablement été apprenti à un moment donné. Il a pu s'occuper du nettoyage ou d'autres tâches subalternes, faire de petites courses pour son maître et glaner quelques connaissances sur son futur métier au passage. Un aventurier avec un score d'EDU compris entre 65 et 90 a probablement été compagnon. Après avoir terminé son apprentissage, il a voyagé de ville en ville pour y exercer ses talents. Un aventurier avec une EDU de 90 ou plus possède toutes les bases pour passer maître dans son domaine. Il doit cependant encore produire son chef-d'œuvre et le faire valider par les autres maîtres de sa guilde. Le compagnon doit non seulement réaliser une pièce d'une beauté ou d'une utilité exceptionnelle, mais il doit également être capable de maîtriser l'aspect politique de la vie de la guilde. Si un aventurier souhaite passer maître artisan, il lui faut poursuivre cet objectif dans le cadre du jeu.

JETS DE CARACTÉRISTIQUES

Les jets de caractéristiques sont identiques à ceux décrits par les règles de *L'Appel de Cthulhu*. À ce stade, l'aventurier doit déterminer ses valeurs dérivées : Santé mentale, points de vie, points de magie, mouvement, impact, carrure et son score de chance.

Origines

Avant de remplir le reste de votre feuille de personnage, consultez l'encadré consacré aux professions des Contrées du Rêve. Décidez d'un métier pour votre aventurier et gardez votre choix en tête.

NOM

Les noms des habitants des Contrées du Rêve n'ont rien de commun avec ceux du Monde de l'Éveil, comme vous avez pu vous en rendre compte à la lecture de cet ouvrage. En règle générale, les natifs du monde onirique se contentent d'un prénom, parfois assorti d'une description (par ex. : le Vagabond, le Chercheur).

STATUT AU SEIN DE LA GUILDE

En fonction de votre EDU, déterminez le statut de votre aventurier au sein de sa guilde. A-t-il été membre d'une guilde ou a-t-il appris sur le tas ? A-t-il terminé son apprentissage ? Est-il encore apprenti ou a-t-il quitté la guilde pour voler de ses propres ailes ? Est-il compagnon ? Cherche-t-il à passer maître ?

LIEU DE NAISSANCE

Dans l'encadré de la page 262, Lieux et professions, vous trouverez une liste des villes les plus connues des Contrées du Rêve et des métiers qui y sont les plus communs. Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive. Votre personnage peut venir de n'importe où. Simplement, chaque lieu possède ses propres spécialités.

SEXE ET ÂGE

Le personnage peut être un homme ou une femme. Le choix n'a pas d'impact en termes de mécaniques de jeu.

MARQUES, CICATRICES ET TROUBLES MENTAUX

Si un événement important dans l'histoire de l'aventurier justifie la présence de changements physiques, de mutilations ou de troubles émotionnels, indiquez-le ici.

PORTRAIT

Dessinez ou collez une image ici. Cet espace peut aussi servir à prendre des notes.

Métier, compétences et équipement

À ce stade, vous pouvez compléter l'historique de votre aventurier en choisissant une profession. Vous pouvez en sélectionner une parmi celles proposées ci-dessus ou en choisir une plus personnelle. Chaque métier comprend quelques notes, une série de sept compétences et un équipement de départ.

COMPÉTENCES

Maintenant que vous avez choisi un métier, calculez le nombre de points de compétence dont vous disposez, à l'aide de la formule spécifiée pour son occupation (p. 258). Ces points supplémentaires s'ajoutent à ceux pré-imprimés sur votre feuille de personnage. Sauf indication contraire, il n'est pas possible d'attribuer des points aux compétences Mythe de Cthulhu ou Rêver. La répartition et le détail de cette répartition sont décrits par les règles de *L'Appel de Cthulhu* (manuel du Gardien ou de l'investigateur).

COMPÉTENCES D'INTÉRÊTS PERSONNELS

Même dans le monde des Contrées du Rêve, les aventuriers ont des loisirs. Multipliez votre INT par 2 et répartissez ces points dans les compétences de votre choix, sauf Mythe de Cthulhu et Rêver. La répartition et le détail de cette répartition sont décrits par les règles de *L'Appel de Cthulhu* (manuel du Gardien ou de l'investigateur).

ÉQUIPEMENT

Chaque profession donne une liste d'équipement que vous pouvez utiliser au départ. Dans plusieurs cas, il vous faudra préciser la nature exacte de ce matériel. Les aventuriers possèdent aussi un équipement en rapport avec toute compétence de 50 % ou plus au départ. Ainsi, un sage qui choisit d'investir dans la compétence Arts et métiers (Poterie) peut démarrer avec un tour de potier. Dans un autre registre, un artisan qui décide de placer l'un de ses intérêts personnels dans la pratique d'une arme pourra la posséder dès le début, à condition dans les deux cas que les compétences concernées atteignent au moins 50 %.

1. Déterminer les caractéristiques

Prenez une feuille de personnage vierge. Inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet, sur le côté.

- Lancez 3D6x5 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et l'APP. Vous pouvez ensuite allouer 15 points à ces caractéristiques, que vous êtes libre de répartir à votre convenance, sans dépasser le seuil de 90.
- Lancez (2D6+6) x5 pour la TAI et l'INT.
- Lancez 3D6x5 pour l'EDU.

Ces chiffres forment le squelette de votre aventurier. Essayez de lui donner davantage de consistance en trouvant des explications aux scores que vous répartissez. Si le résultat ne vous convient pas, effacez tout et recommencez.

Avant d'écrire les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

- 15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'EDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
- 20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en EDU.
- 40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en EDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
- 50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en EDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX.

  Réduisez l'APP de 10 points.
- 60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en EDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
- 70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en EDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
- 80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en EDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Test d'expérience en ÉDU : Faites un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur à votre niveau actuel, ajoutez 1D10 points à votre caractéristique EDU.

Attention, elle ne peut pas dépasser 99. Maintenant, écrivez les valeurs entières, les demis et les cinquièmes pour chaque caractéristique.

2. Déterminez les valeurs dérivées

- La Santé mentale est égale au POU.
- Les points de magie sont égaux au cinquième du POU.
- La chance vaut 3D6 fois 5.
- Les points de vie valent (TAI + CON) divisé par 10, arrondi à l'entier inférieur.
- Entourez les résultats dans les cases de cette section.

3. Déterminer la vitesse de déplacement

- Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7
- Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8
- Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9
- De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.
- De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.
- De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.
- De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.

4. Décidez d'une occupation et distribuez les points de compétence et d'intérêt personnel

- Choisissez une occupation et notez les compétences associées et le crédit recommandé

  Calculez les points de compétence en suivant la formule propre à l'occupation. Affectez-les aux compétences d'occupation, sans oublier le crédit.

  Ajoutez ces points aux chances de base indiquées sur la fiche de personnage.
- Calculez les points disponibles en multipliant l'INT par 2. Assignez-les aux compétences de votre choix (à l'exception de Mythe de Cthulhu et de Rêver) pour peaufiner votre investigateur. N'oubliez pas les compétences combat rapproché et combat à distance, si c'est approprié. Les points non distribués sont perdus !
- Inscrivez au crayon les scores de toutes les compétences supérieures à zéro.
- Indiquez tout équipement de base mentionné dans la description du métier de votre aventurier.

Données de combat

Déterminez l'impact et la carrure. Additionnez la FOR et la TAI, puis consultez cette table :

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	–2	–2
65-84	–1	–1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Copiez votre compétence en esquive dans cette case, afin d'avoir toutes les données utiles au même endroit.

5. Déterminez l'équipement et les possessions

- L'investigateur ne possède pas forcément d'armes dans les Contrées du Rêve.
- Faites la liste des objets importants, des armes et de l'équipement de votre investigateur. Réfléchissez à ce dont un membre de sa profession peut avoir besoin. Parlez-en au gardien si vous avez un doute.

  La liste d'équipements débute page 400, celle des armes page 404 dans le manuel du Gardien de *L'Appel de Cthulhu*
- Les armes à feu n'existent pas dans les Contrées du Rêve.
- Vous trouverez une liste des compétences de combat les plus courantes dans les Contrées du Rêve en page 262. La liste des armes des Contrées du Rêve et leurs statistiques complètes sont disponibles ci-contre.

Déterminez le reste de l'historique

Choisissez le sexe de votre investigateur.

- Mentionnez les marques, cicatrices et troubles mentaux qui peuvent intervenir pendant la partie.
- Assurez-vous que votre nom figure bien sur la gauche de la feuille et non pas en haut - cette partie est réservée au nom de votre personnage.
- Décidez si votre personnage est membre d'une guilde et, le cas échéant, son rang. Le résultat peut varier en fonction de votre profession.
- Choisissez un lieu de naissance en utilisant l'Index Géographique des Contrées du Rêve ou l'encadré consacré aux villes et aux professions en page 257.

Armes et armures des Contrées du Rêve

	%	dégâts	mains	portée	at/rd	pv
ATTAQUES À MAINS NUES						
Coup de Poing	50	1D3+imp	1	contact	1	
Lutte	25	spécial	2	contact	1	
Coup de Boule	10	1D4+imp	0	contact	1	
Coup de Pied	25	1D6+imp	0	contact	1	
ARMES CORPS À CORPS						
Hache (de guerre)	20	1D8+2+imp	1	contact	1	15
Hache (klédienne)	20	2D6+imp	1	contact	1	15
Matraque	40	1D8+imp	1	contact	1	4
Gourdin (grand)	25	1D8+imp	1	contact	1	20
Gourdin (petit)	25	1D6+imp	1	contact	1	15
Dague*	25	1D4+2+imp	1	contact	1	15
Épée*	10	1D6+imp	1	contact	1	15
Fléau (étoile du matin)	10	1D10+1+imp	1	contact	1	12
Fléau (trois chaînes)	10	1D6+2+imp	1	contact	1	20
Lame*	10	1D6+1+imp	1	contact	1	10
Garrot	15	étranglement**	2	contact	1	1
Hallebarde*	10	3D6+imp	2	contact	1	12
Hachette	20	1D6+1+imp	1	contact	1	12
Crochet	10	2D6+2	2	contact	1	12
Couteau*	25	1D6+imp	1	contact	1	12
Lance	10	1D8+1+1D6***	2	contact	1	15
Masse	25	1D6+2+imp	1	contact	1	20
Pique	10	1D10+2+imp	2	contact	1	15
Rapière	10	1D6+1+imp	1	contact	1	12
Faucille	20	1D6+1+imp	2	contact	2	12
Javelot (long)*	15	1D8+1+imp	2	contact	2	15
Javelot (court)*	15	1D6+1+imp	1	contact	1	15
Épée (canne)	20	1D6+imp	1	contact	1	10
Épée (désert)	15	1D8+1+imp	1	contact	1	20
Épée (large)	5	2D8+imp	2	contact	1	20
Épée (courte)	15	1D6+1+imp	1	contact	1	20
Marteau de guerre	25	1D6+2+imp	1	contact	1	20
Fouet	05	1D3 ou lutte	1	3m	1	04
ARMES DE TIR						
Sarbacane	10	1D3	2	9m	1	04
Arc (composite)@	05	1D8+1	2	36m	2	10
Arc (long)	05	1D8+1	2	27m	2	09
Arc (ossaran)@@	05	1D6+1	2	27m	2	09
Fronde	05	1D8	2	27m	1	01
ARMES DE JET						
Dague à lancer*	Lancer%	1D4+2	1	voir Lancer	1	15
Pierre	Lancer%	1D4	1	voir Lancer	1	10
Javelot*	Lancer%	1D8+1	1	voir Lancer	1/2	15
Boomerang de guerre	Lancer%	1D8	1	voir Lancer	1/2	08

** Cette arme ou cette classe d'arme peut empaler*
*** Utiliser les règles de noyade pour déterminer les points de vie perdus*
**** Dans le cas d'une attaque à cheval*
@ Ces arcs sont rares
@@ Peut être utilisé à cheval, utiliser dans ce cas le score le plus bas entre Équitation et Tir à l'arc

ARMURES

Cuir souple	1PV
Cuir rigide	2PV
Cuir bouilli	3PV
Broigne	5PV
Écailles	6PV
Mailles	7PV
Plates	8PV
Bouclier*	+2PV

** Nécessite une main libre*

Comment créer votre aventurier des Contrées du Rêve

Compétences

Les compétences suivantes sont spécifiques aux Contrées du Rêve ou légèrement différentes de leur équivalent dans le Monde de l'Éveil. Voir le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* pour une description complète des compétences.

ARTISANAT (05 %)
L'artisanat regroupe des compétences à vocation esthétique. Si le Gardien en est d'accord, n'importe quelle profession générant des revenus peut être considérée comme un artisanat. Les plus courants dans les Contrées du Rêve sont : armurier, forgeron, constructeur de bateaux, brasseur, charpentier, fabricant de flèches, tanneur, maçon, constructeur de navires et tisserand. Les compétences d'Artisanat ne sont pas indiquées dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* mais rien n'empêche un investigateur de les utiliser également dans le Monde de l'Éveil. Toutefois, les personnages de Lovecraft possèdent rarement ce genre de talents. La compétence Artisanat comprend à la fois la création et la réparation d'objets en rapport avec la profession. La feuille de personnage présente plusieurs espaces vierges pour les différentes variations de cette compétence.

Savoir ès Rêves (01 %)
La compétence Savoir ès Rêves est détaillée dans le chapitre un de cet ouvrage. Pour les habitants des Contrées du Rêve, elle représente une compréhension naturelle du monde qui les entoure. Comme pour les investigateurs ordinaires, chaque tranche de deux points gagnés en Mythe de Cthulhu augmente d'un point la compétence Savoir ès Rêves.

COUTUMES LÉGALES (05 %)
Dans le Monde de l'Éveil, la compétence Droit permet aux investigateurs de comprendre un dossier légal et sa jurisprudence dans le cadre d'une audience. Le système légal des Contrées du Rêve est évidemment beaucoup moins raffiné. La loi repose sur des coutumes établies il y a des dizaines ou des centaines d'années. Cette compétence permet aux investigateurs d'identifier les traditions propres à chaque pays des Contrées du Rêve.

CROCHETAGE (01 %)
Dans les Contrées du Rêve, la compétence Crochetage s'applique uniquement aux verrous mécaniques. Elle ne fournit aucune connaissance sur les systèmes d'alarme électroniques modernes.

ÉQUITATION (05 %)
Les yaks, les zèbres, les dromadaires et les éléphants comptent parmi les montures les plus courantes dans les Contrées du Rêve.

LANGUES ÉTRANGÈRES (00 %)
Préciser la langue en question. Tous les humains des Contrées du Rêve parlent la même langue commune. Les visiteurs sont également capables de la comprendre et de la pratiquer sans effort. Certains peuples des Contrées du Rêve ont leur propre langage : les chats, les ghasts, les goules, les bêtes lunaires ou les zoogs. L'aklo est une langue morte des Contrées du Rêve.

LANGUE MATERNELLE (EDU)
Voir Langue étrangère.

MÉDECINE (01 %)
La médecine telle que nous la pratiquons est très rare dans les Contrées du Rêve. Les praticiens qui dépassent 50 % dans cette compétence sont considérés comme d'éminents spécialistes.

PILOTAGE (01 %)
Deux versions de cette compétence existent dans les Contrées du Rêve : Pilotage (Bateaux) et Pilotage (Galions des airs). Le second sert à diriger les étranges navires qui volent vers Serannian ou par-delà le bord du monde. Un aventurier qui ne maîtrise pas la compétence Pilotage (Galions des airs) peut effectuer un jet sous la moitié de sa compétence Pilotage (Bateaux). Diriger un galion des airs ressemble à la compétence Pilotage (Avions).

RÊVER (00 %)
La compétence Rêver fait l'objet d'une description détaillée dans le chapitre un de cet ouvrage. Les résidents des Contrées du Rêve ne maîtrisent pas cette compétence car la réalité de ce monde onirique s'impose plus fortement à eux. Pour réussir, un habitant des Contrées du Rêve doit obtenir un score inférieur ou égal au cinquième de son score. Contrairement aux personnages issus du Monde de l'Éveil, les autochtones des Contrées du Rêve ne possèdent pas la compétence Rêver à la création.

Compétences de combat rapproché ou à distance

En général, les armes des Contrées du Rêve sont plus variées que celles du Monde de l'Éveil. Cela signifie que les aventuriers travaillent une spécialité sans forcément connaître les disciplines similaires, en raison de différences de poids ou de techniques. Les spécialités de combats rapprochés ou à distances sont les suivantes :

ARTS MARTIAUX (01 %)
Cette compétence est relativement rare dans les Contrées du Rêve. Les prêtres à crâne jaune de Yuth comptent parmi les rares groupes à les pratiquer.

COUTEAU (25 %)
Cette compétence concerne toutes les armes courtes tranchantes ou perforantes : les couteaux, les couteaux de chasse, les poignards, les dagues et les couteaux de cuisine.

HACHE (20 %)
Il existe de nombreux types de haches, notamment les haches en bois et les haches de guerre.

LAME (10 %)
Cette compétence rassemble les lames, les rapières et les épées.

LANCE (10 %)
Cette compétence correspond à l'utilisation d'une lance à cheval. En cas d'attaque, utiliser le score le plus bas entre Lance et Équitation.

TIR À L'ARC (10 %)
Cette compétence concerne les arcs courts, les arcs longs et les arcs composites. Les arbalètes sont rares dans les Contrées du Rêve. De toute façon, cette compétence ne permet pas de les utiliser.

ARMES D'HAST (10 %)
Cette catégorie rassemble toutes les armes dotées d'un long manche terminé par une lame tranchante, c'est-

Compétences des Contrées du Rêve

*Vous trouverez ci-dessous une liste des compétences les plus répandues dans les Contrées du Rêve. Les compétences indiquées en **gras** sont spécifiques à cet ouvrage ou présentent des différences significatives avec leur équivalent du Monde de l'Éveil.*

Compétences d'investigation

◯ Comptabilité (05%)	.... %
◯ Arts et métiers (05 %)	.... %
◯ Persuasion (10 %)	.... %
◯ Grimper (20 %)	.... %
◯ Dissimulation (15 %)	.... %
◯ **Artisanat** (05 %)	.... %
Mythe de Cthulhu (00 %)	.... %
◯ Esquive (DEX/2)	.... %
◯ **Rêver**	.... %
Savoir (01 %)	
◯ **Ès Rêves**	.... %
◯ Conduite (20 %)	.... %
◯ Baratin (05 %)	.... %
◯ Premiers soins (30 %)	.... %
◯ Se cacher (10 %)	.... %
◯ Sauter (20 %)	.... %
◯ **Coutumes légales** (05 %)	.... %
◯ Bibliothèque (20 %)	.... %
◯ Écouter (20 %)	.... %
◯ **Crochetage** (01 %)	.... %
◯ **Médecine** (01 %)	.... %
◯ Naturalisme (10 %)	.... %
◯ Orientation (10 %)	.... %
◯ Occultisme (05 %)	.... %
◯ **Langues étrangères** (00 %)	.... %
◯ Langue maternelle (ÉDU)	.... %
◯ Pilotage (01 %)	.... %
◯ Équitation (05 %)	.... %
◯ Discrétion (20 %)	.... %
◯ Trouver Objet Caché (25 %)	.... %
◯ Nager (20 %)	.... %
◯ Lancer (20 %)	.... %
◯ Pister (10 %)	.... %

Compétences de combat

Combat à distance	
◯ (arme spécifique) (variable)	.... %
◯ **(arc)** (10 %)	.... %
◯ **(lance)** (10 %)	.... %
◯ **(javelot)** (10 %)	.... %
Combat rapproché	
◯ (corps à corps) (25 %)	.... %
◯ **(arts martiaux)** (01 %)	.... %
◯ **(hache)** (20 %)	.... %
◯ **(fleuret)** (10 %)	.... %
◯ (poing/lame) (50 %)	.... %
◯ (lutte) (25 %)	.... %
◯ **(couteau)** (25 %)	.... %
◯ **(armes d'hast)** (10 %)	.... %
◯ **(lance)** (10 %)	.... %
◯ **(javelot)** (10 %)	.... %

à-dire les hallebardes, les piques et les crochets. Elles sont surtout utilisées par les soldats en régiment.

ARMES SPÉCIFIQUES (VARIABLE)
Les autres armes sont trop différentes les unes des autres pour être réunies au sein d'une même catégorie. Dans ce cas, l'augmentation d'une compétence n'a aucun effet sur les autres. Les épées de tous types, les armes contondantes, les matraques, les fléaux, les lances, les filets, les faucilles et les fouets appartiennent tous à ce registre.

JAVELOT (15 %)
Cette catégorie concerne les javelots courts et longs.

Verso de la feuille

Comme dans *L'Appel de Cthulhu*, le verso de la feuille de personnage des Contrées du Rêve contient de nombreuses informations personnelles. Vous remarquerez que la section consacrée aux revenus et aux économies a disparu. Certains royaumes battent leur propre monnaie mais, dans l'ensemble, l'économie des Contrées du Rêve repose sur le troc. Les concepts d'épargne, de propriété privée ou immobilière sont assez peu répandus, sauf chez les nobles. La section Artéfacts et Sorts est en revanche plus importante sur la feuille des Contrées du Rêve, en raison de la présence plus importante de ces éléments au pays des songes.

Et maintenant ?

Maintenant que vous avez créé votre aventurier, il ne vous reste plus qu'à décider de son occupation actuelle. Dans un royaume où l'imagination règne en maître, la perspective d'un groupe d'aventuriers errants est moins improbable que dans *L'Appel de Cthulhu*. Votre aventurier a peut-être laissé son ancienne vie derrière lui pour partir à la découverte du monde. Mais votre Gardien entend peut-être mener vos aventures dans un style plus proche de *L'Appel de Cthulhu* traditionnel. Quand l'horreur pointe le bout de son nez dans les Contrées du Rêve, votre aventurier se trouvera peut-être entraîné dans des machinations qui le dépassent, contraint d'abandonner son foyer pour le bien commun.



L'Appel de Cthulhu 7e édition

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

Blessure grave .... **PV max.** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'investigateur

- Anthropologie (01 %) .... %
- Archéologie (01 %) .... %
- Artisanat (05 %) .... %
- Arts et métiers (05 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Baratin (05 %) .... %
- Bibliothèque (20 %) .... %
- Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
  - (arme spécifique) (variable) .... %
  - (arc) (10 %) .... %
  - (lance) (10 %) .... %
  - (javelot) (10 %) .... %
- Combat rapproché
  - (corps à corps) (25 %) .... %
  - (arts martiaux) (01 %) .... %
  - (hache) (20 %) .... %
  - (fleuret) (10 %) .... %
  - (poing/lame) (50 %) .... %
  - (lutte) (25 %) .... %
  - (couteau) (25 %) .... %
  - (armes d'hast) (10 %) .... %
  - (lance) (10 %) .... %
  - (javelot) (10 %) .... %
- Comptabilité (05 %) .... %
- Conduite (20 %) .... %
- Coutumes légales (05 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- Crochetage (01 %) .... %
- Dissimulation (15 %) .... %
- Discrétion (20 %) .... %
- Droit (05 %) .... %
- Écouter (20 %) .... %
- Électricité (10 %) .... %
- Équitation (05 %) .... %
- Esquive (DEX/2) .... %
- Estimation (05 %) .... %
- Grimper (20 %) .... %
- Histoire (05 %) .... %
- Imposture (05 %) .... %
- Intimidation (15 %) .... %
- Lancer (20 %) .... %
- Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues étrangères (00 %)
  - .... %
  - .... %
  - .... %
- Mécanique (10 %) .... %
- Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- Nager (20 %) .... %
- Naturalisme (10 %) .... %
- Occultisme (05 %) .... %
- Orientation (10 %) .... %
- Persuasion (10 %) .... %
- Pickpocket (10 %) .... %
- Pilotage (01 %) .... %
- .... %
- Pister (10 %) .... %
- Plongée (01 %) .... %
- Premiers soins (30 %) .... %
- Psychanalyse (01 %) .... %
- Psychologie (10 %) .... %
- Rêver .... %
- Sauter (20 %) .... %
- Savoir (01 %)
  - Ès Rêves .... %
  - .... %
- Se cacher (10 %) .... %
- Sciences (01 %) .... %
  - .... %
  - .... %
- Survie (10 %) .... %
- .... %
- Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- .... %
- .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1D3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

Artefacts et sorts

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins soigne 1 PV | **Médecine** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

BIBLIOGRAPHIE DES CONTRÉES DU RÊVE

Pour finir une liste des histoires qui ont inspiré cet ouvrage. Les sources indiquées ici correspondent aux éditions les plus récentes ou les plus accessibles.

Baker Herbert Jerry : *Beyond the Peaks of Throk* dans *The Arkham Sampler* vol. 2 n° 3 1984.

Breach Arthur William Lloyd : *The Return of the White Ship* dans *Cthulhu's Heirs* 1re édition publiée par Chaosium Inc. copyright 1994.

Campbell Ramsey : *The Render of the Veils* et *The Inhabitant of the Lake* tous deux dans *Cold Print* publié par Tom Doherty Associates Inc. sous la marque TOR copyright 1987.

Carter Lin : *Zoth-Ommog* dans *The Disciples of Cthulhu* 1re édition publiée par DAW copyright 1976 ; *Dreams in the House of Weir* dans *The Shub-Niggurath Cycle* publié par Chaosium Inc. copyright 1994 ; *In the Vale of Pnath* dans *Nameless Places* publié par Arkham House copyright 1975 ; *The Winfield Heritance* dans *Weird Tales n°3* publié par Zebra Books copyright 1981 ; *The Necronomicon: The Dee Translation* dans *The Necronomicon* publié par Chaosium Inc. copyright 1996.

Carter Lin avec Smith Clark Ashton : *The Stairs in the Crypt* dans *Lost Worlds* publié par DAW Books copyright 1980.

DeBill Jr Walter C : *In 'Ygiroth* dans *Nameless Places* publié par Arkham House copyright 1975.

Derleth August : *The Sandwin Compact The Seal of R'lyeh* tous deux dans *The Mask of Cthulhu* publié par Carroll and Graf copyright 1996 ; *Beyond the Threshold* dans *Tales of the Cthulhu Mythos* publié par Arkham House copyright 1990.

Derleth August avec Schorer Mark : *The Lair of the Star Spawn* dans *Tales of the Lovecraft Mythos* publié par Fedogan & Bremer copyright 1992.

Harms Daniel : *Encyclopedia Cthulhiana* publié par Chaosium Inc. copyright 1994.

Kuttner Henry : *The Salem Horror* dans *The Book of Iod* publié par Chaosium copyright 1995.

Lovecraft H.P. : *Polaris, The Doom That Came to Sarnath, The Cats of Ulthar, Céléphaïs, The Other Gods, Ex Oblivione, The Quest of Iranon, Hypnos, Pickman's Model, The Dream Quest of Unknown Kadath, The Silver Key, The Strange High House in the Mist*, tous dans *The Dream Cycle of H.P. Lovecraft: Dreams of Terror and Death* publié par Ballantine Books sous la marque Del Rey copyright 1995 ; *The White Ship* dans *The Dream-Quest of Unknown Kadath* publié par Ballantine Books copyright 1970 ; *At the Mountains of Madness* dans *At the Mountains of Madness and Other Tales of Terror* publié par Ballantine sous la marque Del Rey copyright 1982 ; *The Whisperer in Darkness* dans *The Hastur Cycle* publié par Chaosium copyright 1993 ; *The Elder Pharos Night-Gaunts* dans *Fungi from Yuggoth* publié par Necronomicon Press copyright 1990.

Lovecraft H.P. avec Bishop Zealia : *The Mound* dans *The Horror in the Museum* publié par Arkham House copyright 1989.

Lovecraft H.P. avec Derleth August : *The Lurker at the Threshold* publié par Ballantine Books copyright 1976 ; *The Lamp of Alhazred* dans *The Survivor and Others* publié par Ballantine Books copyright 1971.

Lovecraft H.P. avec Price E. Hoffman : *Through the Gates of the Silver Key* dans *The Dream Cycle of H.P. Lovecraft:Dreams of Terror and Death* publié par Ballantine Books sous la marque Del Rey copyright 1995.

Lumley Brian : *Clock of Dreams* publié par Harper Collins sous la marque Grafton copyright 1978 ; *Hero of Dreams Ship of Dreams* publié par Tom Doherty Associates Inc.sous la marque TOR copyright 1986 ; *La Lune des Rêves* publié par Tom Doherty Associates Inc. sous la marque TOR copyright 1987 ; *Iced on Aran* publié par Tom Doherty Associates Inc. sous la marque TOR copyright 1990 ; *Elysia: The Coming of Cthulhu* publié par W. Paul Ganley copyright 1989 ; *The Calling of the Black The Black Recalled* dans *The Complete Crow* publié par W. Paul Ganley copyright 1987.

Myers Gary : *The House of the Worm* publié par Arkham House copyright 1975 ; *The Gods of Earth* dans *Nameless Places* publié par Arkham House copyright 1975 ; *The Snout in the Alcove* dans *The Year's Beast Fantasy Stories: 3* publié par DAW copyright 1977 ; *The Priest of Mlok* dans *Crypt of Cthulhu n°22* publié par Robert Price copyright 1984 ; *The Gods of Drinen* dans *Crypt of Cthulhu n°29* publié par Robert Price copyright 1985 ; *The Tomb of Neb* dans *Crypt of Cthulhu n°31* publié par Robert Price copyright 1985 ; *The Treasure of the Ancients* dans *Crypt of Cthulhu n°56* publié par Robert Price copyright 1988.

Myers Gary avec Laidlaw Marc : *The Summons of Nuguth-Yug* dans *Weird Tales n°3* publié par Zebra Books copyright 1981.

Petersen Sandy avec Willis Lynn : *S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands* publié par Chaosium Inc. copyright 1989.

Price E Hoffman : *The Lord of Illusion* dans *Tales of the Lovecraft Mythos* publié par Fedogan & Bremer copyright 1992.

Smith Clark Ashton : *The Seven Geases* dans *Tales of the Lovecraft Mythos* publié par Fedogan & Bremer copyright 1992.

Winter-Damon T. : *KADATH/The Vision and the Journey* dans *Cthulhu's Heirs* publié par Chaosium Inc. copyright 1994.

Jeux

Note : sauf indication contraire toutes les œuvres mentionnées dans cette section ont été publiées par Chaosium Inc.

Aniolowski Scott David : *Ye Booke of Monsters: The Aniolowski Collection volume 1* copyright 1994 ; *Ye Booke of Monsters II:The Aniolowski Collection volume 2* copyright 1995.

Barton Bill : *The Curse of Chaugnar Faugn* dans *The Curse of the Cthonians* copyright 1984.

Herber Keith : *The Condemned* dans *Arkham Unveiled* copyright 1990.

Herber Keith *et al* : Introduction dans *From Beyond the Grave book 1 of The Spawn of Azathoth Ulthar and Beyond The Spawn of Azathoth* tous deux dans *The Spawn Approaches book 2 of the Spawn of Azathoth* copyright 1986.

Leman Andrew avec Anderson Jamie : *With Malice Afterthought* dans *Adventures in Arkham Country* copyright 1993.

Love Penelope avec Petersen Sandy et Willis Lynn : *Alcheringa* dans *Terror Australis* copyright 1987.

Lyons Doug : *The Pits of Bendal-Dolum* dans *Cthulhu Classics* copyright 1989.

Miller Kurt : *The Lurker in the Crypt* dans *Fatal Experiments* copyright 1990.

Morrison Mark *et al.* : *Ships on the Seas* dans *Sailing on the Seas of Fate* (supplément pour le JDR Elric) copyright 1996.

Petersen Sandy avec Willis Lynn : *Call of Cthulhu 5th Ed* copyright 1992.

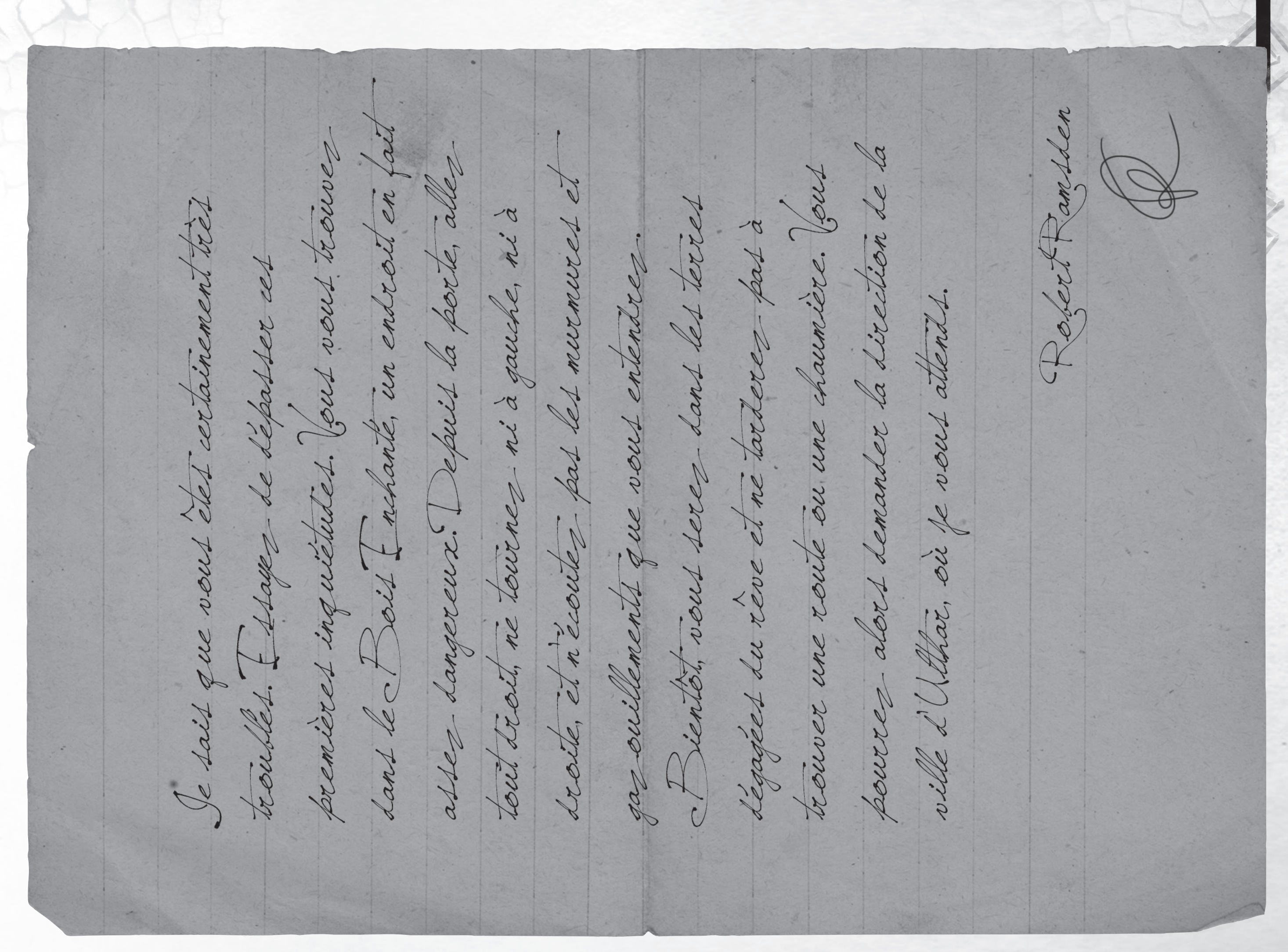
Thomas G.W. avec Willis Lynn : *City in the Sea* dans *Cthulhu Now* copyright 1987.

Une chronologie des Contrées du Rêve

Liste putative des récits des Contrées du Rêve dans un ordre chronologique

Les lecteurs curieux trouveront ci-après une chronologie approximative des différents ouvrages et récits dont l'action se déroule dans les Contrées du Rêve. L'ordre n'est pas celui dans lequel ils ont été rédigés ou publiés. Nous avons choisi de les classer en fonction de la chronologie des événements qui y sont décrits.

In the Vale of Pnath Lin Carter
K'n-Yan Walter C. DeBill Jr
The Doom that Came to Sarnath HPL
The Cats of Ulthar HPL
The Other Gods HPL
The Quest of Iranon HPL
Céléphaïs HPL
The House of the Worm Gary Myers
The Dream Quest of Unknown Kadath HPL
The Summons of Nuguth-Yug Gary Myers
The White Ship HPL
The Return of the White Ship AWL Breach
Ex Oblivione HPL
Polaris HPL
Kadath/The Vision & The Journey T. Winter-Damon
The Silver Key HPL
Through the Gates of the Silver Key HPL
The Gods of Earth Gary Myers
Clock of Dreams Brian Lumley
Hero of Dreams Brian Lumley
Ship of Dreams Brian Lumley
La Lune des Rêves Brian Lumley
Iced on Aran Brian Lumley
Elysia Brian Lumley



Je sais que vous êtes certainement très troublés. Essayez de dépasser ces premières inquiétudes. Vous vous trouvez dans le Bois Enchanté, un endroit en fait assez dangereux. Depuis la porte, allez tout droit, ne tournez ni à gauche, ni à droite, et n'écoutez pas les murmures et gazouillements que vous entendrez.

Bientôt, vous serez dans les terres dégagées du rêve et ne tarderez pas à trouver une route ou une chaumière. Vous pourrez alors demander la direction de la ville d'Ulthar, où je vous attends.

Robert Ramsden

Aide de jeu - lettre de Robert Ramsden

Aide de jeu n° 1 – Carte du Vermont et du New-Hampshire

Je suis arrivé à Bensamin en septembre 1917, en compagnie de trois autres médecins et de nos assistants. Auparavant, quelques ouvriers gouvernementaux nous avaient construit une petite clinique, et nous nous attendions à trouver un joli bâtiment neuf dans lequel travailler correctement. Lorsque nous avons débarqué, nous avons cependant constaté que le gens du cru avaient brisé toutes les fenêtres de la clinique, volé les portes avant et arrière, et installé une porcherie dans la cour de devant. C'était loin d'être un début prometteur. Nous avons réussi à nous débarrasser des cochons, avons apposé du papier kraft sur les vitres brisées, et fait venir d'Irasburg de nouvelles portes. Puis nous avons commencé notre programme d'examen des habitants et de prescription pour leurs maux.

Tout au moins, c'était le plan initial. Mais pas un habitant n'a daigné venir à la clinique. Les pathologies sont pourtant nombreuses dans cette bourgade, et nous aurions pu faire beaucoup de bien si seulement ils nous avaient laissé faire. Mais ils s'en fichaient royalement. Ils préféraient visiblement devenir fous et mourir de leurs maux que de voir des étrangers comme nous les tripatouiller. Le seul homme qui nous ait aidés était le seul étranger du village, M. Monroe. Les habitants semblaient le respecter quelque peu, et nous avons obtenu de lui qu'il nous accompagne pendant que nous allions faire notre porte-à-porte afin d'examiner les habitants. Au moins, cette fois-ci, ils nous ont laissé entrer. Mais ils ne prirent ensuite pas plus les médicaments que nous avions prescrits ni ne firent les exercices ou activités que nous leur avions demandé de réaliser.

C'était incroyable. Je me souviens d'une femme qui avait un énorme kyste sur la joue gauche, gros comme une pomme ! Nous avons décidé de l'emmener à Montpelier pour qu'elle y subisse une opération destinée à lui retirer ce kyste – il devait être horriblement gênant, sans parler de la défiguration qu'il causait ! Eh bien, lorsque nous sommes allés la chercher chez elle pour l'emmener à la gare, nous n'avons pu que constater qu'elle avait fui les lieux pour se réfugier dans les bois, et nous n'avons pu la conduire jusqu'à l'établissement hospitalier. Et ce n'est qu'un exemple. Malgré les meilleurs efforts de M. Monroe, ils refusaient tout simplement de coopérer.

Et ils ont essayé en permanence de nous chasser. Ils ont tué le chat du Dr Darry en le piétinant à mort. Ils ont par trois fois mis le feu à la clinique, réduisant une fois en cendres une aile entière, avec toutes nos archives. Alors, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Ils ont gagné. Nous avons fini par partir. Je n'ai jamais vu une chose pareille.

« J'ai déménagé ici en 1902. À l'époque, les gens de Bensamin – ils aiment à se faire appeler Bensaminites – étaient déjà aussi hostiles qu'ils le sont aujourd'hui. Ils m'ont complètement ostracisé pendant la première année. Mais j'ai continué à leur acheter de la nourriture et à les embaucher pour m'aider un peu dans la maison, et nos relations ont fini par se réchauffer. Mais ils ne sont devenus vraiment amicaux qu'à partir de 1916, année du grand incendie. Près de la moitié de la bourgade a été rasée. Plus jeune, j'avais servi dans une unité de pompiers volontaires, j'ai donc organisé les Bensaminites en une chaîne de seaux et arrêté le feu. J'ai même pénétré dans une cabane en flammes pour sauver un bébé. Chose étrange, le gars dont j'avais sauvé le fils avait l'air plus perturbé par la perte de son chien que par le sauvetage de son rejeton. Quoi qu'il en soit, et pour ne pas trop en rajouter, après cela, ils ont commencé à me respecter. Je pense qu'ils m'ont adopté, pour ainsi dire, mais ils ne me disent toujours pas leurs petits secrets. »

Si les investigateurs interrogent Oncle John au sujet de la substance visqueuse rapportée dans la chambre d'Agatha Ross, il semble troublé. Puis il dit :

« Je suis venu ici parce que je m'intéresse de très près à la zoologie. Un ami m'avait dit qu'un grand gastéropode avait été signalé dans la région au cours d'une période d'intenses inondations. Je suis sorti pour le trouver. Sans résultat, et comme les années passaient, j'avais oublié cela et me contentais d'apprécier ma vie ici – je pense que je ne suis pas quelqu'un de très sociable, et les Bensaminites inamicaux me conviennent donc très bien. Lorsque Sally a vu les traces de bave, j'ai immédiatement repensé au gastéropode. Mais j'ai soixante-huit ans maintenant. Je ne peux plus aller courir dans le fond des rivières à la recherche de limaces géantes. En plus de cela, j'ai perdu tous mes contacts avec le monde scientifique. Mais je pense que c'est ce que Sally a vu : la trace de la créature que j'étais venue chercher ici à l'origine. Mais je ne peux pas croire qu'une limace géante ait pu blesser Agatha. Je pense que la limace est entrée par la fenêtre, a effrayé Agatha qui a ainsi eu la peur de sa vie et s'est enfuie de la maison. Et puis, dans les bois, elle a croisé ce clochard, qui l'a tuée. Je ne sais pas pourquoi elle n'a pas crié lorsqu'elle a vu la créature. Peut-être qu'elle pensait que cette dernière l'entendrait et viendrait s'en prendre à elle. »

UN ARTISTE LOCAL VICTIME D'UN ACCIDENT

BOSTON — Nelson Blakely, un artiste local, a été découvert inconscient aujourd'hui même dans son appartement du North End. Incapable d'obtenir de réponse de la part de Blakely, son propriétaire a fini par ouvrir la porte et a découvert le jeune peintre gisant sur son canapé, ayant toutes les apparences de la mort. Conduit aux urgences à St. Mary, l'artiste est toujours inconscient au moment où nous mettons sous presse.

La police écarte l'hypothèse d'un acte criminel. On ne sait pas depuis combien de temps Blakely a sombré dans l'inconscience, ni la cause de son coma.

Penny Tilstrom, femme du monde et fiancée de Blakely, a réclamé la garde de l'artiste.

Blakely était connu pour ses portraits d'un style caractéristique étrange et onirique.

Aide de jeu n° 1 — article de journal

ont été appelés sur les lieux au 112 avenue Folger par Andrew Mallin, le propriétaire de l'immeuble. À leur arrivée, Mallin se trouvait dans l'appartement à côté du corps inerte d'un homme, qu'il a identifié ultérieurement comme étant Nelson Blakely. Un premier examen préliminaire a montré que les poumons de la victime étaient remplis d'eau. Une ambulance a été appelée. La respiration artificielle a été appliquée, sans résultat apparent. L'enquête a montré que l'appartement était verrouillé de l'intérieur et qu'il n'y avait aucun signe d'effraction. Les vêtements de la victime étaient trempés d'eau, de même que le canapé sur lequel il reposait. Cette eau était salée. Sa source n'a pas pu être déterminée.

Aide de jeu n° 2 - Rapport de police : Nelson Blakely

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
12/01	- L'Ancienne Yuggoth -	100 $	A. Stimson 3112 Huntington Ave Apt. 419

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
26/03	- R'lyeh à l'Aube -	75 $	E. Bancroft 113 Asbury Blvd

Aide de jeu n° 3 - Reçus de vente

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
12/02	- New York au crépuscule -	300 $	Mr. et Mme B.E. Biggs 1414 Park Avenue #1130

Reçu de vente

Date	Désignation	Prix	Vendu à
23/06	- Destin -	225 $	Reggie von Statler

Aide de jeu n°3 - Reçus de vente (suite)

Aide de jeu n°4 - La lettre de Baldridge

Cher Nelson,

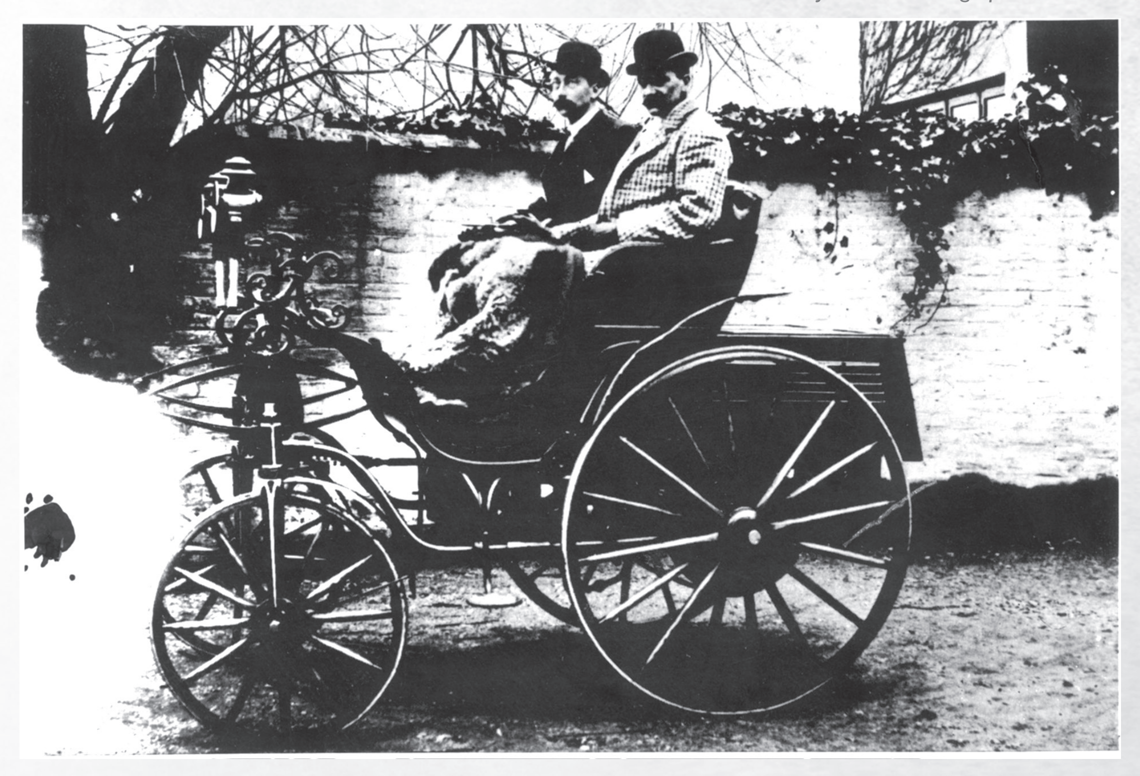
Je n'arrive pas à croire que vous preniez ces choses sur les rêves tellement au sérieux. Bien sûr, je suis certain que nous avons tous à un moment ou à un autre exploité une image issue de nos rêves en tant qu'inspiration ; et en effet, l'idée de ma dernière série de statues m'a été soufflée par un rêve que j'ai fait. Mais compter uniquement sur cela pour trouver l'inspiration, je ne peux pas croire que vous ne plaisantiez pas un peu ; je ne peux en tout cas recommander ce procédé à tout artiste sérieux. Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de Pickman ? Vous en parlez comme si vous aviez discuté avec lui hier. Tout de même, l'homme a disparu de la circulation il y a des années, probablement un suicide, c'est en tout cas mon avis.
Quant à la capacité des rêves à prédire l'avenir, parbleu ! Êtes-vous totalement ignare ? N'avez-vous pas lu attentivement Freud ? Ou peut-être n'avez-vous même pas entendu ce nom, niché dans ce sale petit trou où vous êtes, mais peu importe. C'est pour les sorciers guérisseurs et les barbares primitifs, un âge et une culture heureusement loin derrière nous.

Scientifiquement vôtre,
Roger Baldridge

Et Pickman m'a expliqué comment le rejoindre. J'ai eu en ma possession autrefois une peinture que je pourrais utiliser pour lui rendre visite, mais je l'ai vendue contre une somme d'argent. Comme je serais heureux aujourd'hui de pouvoir récupérer ce tableau.

Aide de jeu n°7 - La lettre de Blakely à Baldridge

Aide de jeu n° 6 - Photographie de Pickman (à droite)



Aide de jeu n°5 - La lettre de Pickman

Et c'est ainsi que, pour des raisons de santé, j'ai décidé de me retirer, si j'ose dire, et de m'éloigner de la région de Boston, probablement pour toujours. Vous savez comment vous rendre là où je serai. Venez souvent me rendre visite, mais n'oubliez pas de porter le signe d'Aegyptus lorsque vous viendrez. Je vous joins une photographie de moi (et de mon ami Eliot), prise il y a déjà un certain temps, lorsque ma santé était meilleure.

Et il a été dit qu'un autre domaine situé au-delà du monde ordinaire attend ceux qui oseront y pénétrer. Beaucoup ont essayé des drogues et des herbes, tandis que d'autres m'ont recommandé d'utiliser le mesmérisme pour voyager vers ces mondes étranges et lointains. En leur sein, on peut apprendre beaucoup de choses, et de premiere main… d'autres ont parlé de Rhydagand, le grand artiste, qui avait uniquement besoin de peindre une toile représentant l'endroit où il aspirait à voyager, puis en s'endormant pres de ce tableau, y était transporté comme par magie… ceux qui voyageront là, dans les parties les plus obscures de ce monde étrange, feraient bien de se protéger contre les odieux habitants canins de ce royaume impie. Cette protection est partiellement assurée par ce signe de l'antique Aegyptus dont parle l'érudit, l'ânkh, qui est révéré comme toute autre chose par les bêtes qui vivent dans les terriers pestiférés parsemant ce pays… cet homme étrange, voyageur dans des royaumes étrangers, m'a raconté l'histoire de Ghadamon, comment cette chose avait été engendrée de la chair de cerveaux humains et sécrétée sous un grand lac dans un terrifiant monde de ténebres où elle se trouverait pour les âges éternels, se nourrissant, croissant, et attendant. Cet homme prétendait que Ghadamon allait venir, et venir vite. Je le crus fou, mais peu de temps apres, il fut assassiné par Celui qui vient d'Orient…

Aide de jeu n°9 - Le Livre d'Eibon, extraits

Aide de jeu n° 10 - Le Grimoire de la sorcière

Dans les profondeurs de la forêt fongique se trouvent de petites sphères bleu pâle, veinées de pourpre. On peut facilement les enlever et la partie supérieure peut être ingérée pour fournir au fidèle la faculté de passer à côté des servi-teurs de Ghadamon pour aller l'honorer. Prenez garde cependant, car parmi elles pousse une espèce de champignon similaire, mais fatale pour les êtres humains et les animaux… et c'est là que Ghadamon se couchera jusqu'à ce qu'un homme vienne pour lui ; alors, Ghadamon devra passer dans un autre monde où il prendra place sous la mer, à croître et à attendre le Jour. Lorsque ce Jour sera venu, Celui qui Attend pour se Multiplier quittera son nid et rejoindra son compagnon terriblement froid qui l'attend depuis toujours. Ces jours-là, lorsque la Bête se déchaînera et que la sombre R'lyeh s'élèvera de sa crypte aquatique, on verra l'avènement du grand Cthulhu…

Aide de jeu n°8
Un artiste local assassiné

UN ARTISTE LOCAL ASSASSINÉ

BOSTON — Le sculpteur Roger Baldridge a été retrouvé aujourd'hui décapité dans son atelier. Les policiers n'ont actuellement aucun suspect pour ce meurtre macabre.
La police a été appelée au 1662 Whitehead Avenue quand un client, sans réponse de Baldridge, a jeté un coup d'œil par une fenêtre et aperçu la silhouette prostrée de l'artiste.
Gisant sur le sol dans une mare de sang, le cadavre décapité portait de multiples blessures. Une fouille du bâtiment n'a pas révélé d'autre indice qu'une fenêtre déverrouillée. Les agents sont restés dans un premier temps incertains quant à l'identité de la victime. Mais quand une bâche a été retirée sur ce qui semblait être une statue à laquelle Baldridge travaillait, on a alors découvert la tête coupée ensanglantée du sculpteur, soigneusement placée au sommet de la statue de pierre nue qui était pour sa part dépourvue de tête.
Le tueur est suspecté d'un autre meurtre brutal perpétré il y a plusieurs mois, ainsi que de plusieurs autres crimes violents. Il s'agirait d'un homme autour de la trentaine particulièrement puissant. Il est considéré comme extrêmement dangereux.
Les personnes susceptibles d'avoir des informations sur ce crime doivent immédiatement se mettre en relation avec la police.

ARHAM FRAPPÉE PAR DES GOULES !

ARKHAM (Mass.) — La police a rapporté que trois tombes situées dans le cimetière historique d'Aylesbury Hill ont été violées la nuit dernière.
Les tombes ont été identifiées comme étant les lieux de repos de Randolph Smith, Samuel Decker, et Jonathan Cooper. Leur inhumation remontait à près de deux siècles.
Le gardien a déclaré avoir aperçu une lumière violette dans le cimetière peu après minuit, qui pourrait avoir un lien avec cette odieuse profanation.
La police soupçonne des contrebandiers d'alcool d'être les auteurs de ces méfaits destinés peut-être à dissimuler une cargaison d'alcool canadien.

Aide de jeu n°1
Arkham frappé par les goules !

DÉCLARATION DE HERMAN WALKER

Eh bien, je prenais l'air dans le cimetière au moment où le vol s'est déroulé. J'ai vu une lueur nimbée de brume, une sorte de violet, à côté des tombes. Et c'est tout.

... La lumière, c'est un fantôme, vous savez. Je le sais, et vous l'apprendrez vous aussi. Cette lumière, c'est un fantôme. Et je sais lequel : celui d'Hesper Payne, celle qui a maudit Arkham et tous ceux qui sont dedans. Je pense qu'elle cherche à revenir pour voir les débuts de sa malédiction s'accomplir.

... Et puis, ah oui, je me souviens encore d'autre chose. Je me rappelle qu'une fille de l'université fouinait autour des tombes pillées quelques jours avant qu'elles soient ouvertes. Je lui ai parlé. Elle s'appelait Susan. Je crois qu'elle étudie l'histoire. Un grand nombre d'étudiants d'histoire viennent ici traîner dans les parties les plus anciennes du cimetière. À la recherche de dates de naissance ou de ce genre de chose.

Aide de jeu n°2 - La déclaration de Herman Walker

L'Esprit de la saison

Depuis quelques semaines, l'esprit du printemps fait défaut dans le cœur de nos citoyens. On peut s'en rendre compte au service dépourvu de sourire d'un restaurant du coin, à l'absence de passants dans les rues à la nuit tombée, et au nombre impressionnant de personnes s'agglutinant dans les cabinets médicaux dans toute la ville.

Il semblerait qu'une nouvelle fois beaucoup de gens soient affectés de troubles du sommeil. Le Dr Cox, de l'asile d'Arkham, témoigne d'un grand afflux de personnes affirmant souffrir de cauchemars. Il indique également que de nombreux résidents d'Arkham ont encore un reste de superstition, et subissent ainsi le stress mental dû à la proximité de Walpurgis.

17 avril

Aide de jeu n°3a : L'esprit de la saison

Un étudiant victime d'un mal étrange

Éric Watson, 21 ans, étudiant en mathématiques à l'Université Miskatonic, a été admis à l'asile d'Arkham hier soir. Il est pensionnaire au 119 Jenkin Street (une adresse connue localement sous le nom de la « maison maudite »).

La police a trouvé le jeune Watson errant au nord de Garrison Street, près du Rotary Club, avec le regard vide et un babillage incohérent.

Les médecins réservent leur diagnostic.

26 avril

Aide de jeu n°3b : Un étudiant victime d'un mal étrange

Alors que la sorcière se tenait sur l'échafaud, elle cracha et maudit la ville. Ses mots jetèrent l'effroi dans les cœurs de toutes les personnes présentes.

« Et par le pouvoir de l'Homme noir, je me relèverai du pays du sommeil profond, et grande sera ma colère. Les âmes de Randolph Smith, de Samuel Decker, et de Jon Cooper seront tenues prisonnières pour ma vengeance et mes tourments dans le pays des cauchemars. Cette cité tremblera, l'obscurité de la mort se lèvera et mon pouvoir régnera une nouvelle fois à son zénith ! »

C'est alors que la maléfique sorcière fut pendue.

Aide de jeu n°4 : L'exécution d'Hesper Payne

4 janvier – Aujourd'hui, Daryl m'a apporté quelque chose de nouveau, une herbe étrange, qu'il m'a proposé de mâcher avant d'aller dormir. Il m'a également écrit un mantra simple à réciter avant de me mettre au lit. Tout cela n'était pas cher, et je veux tout essayer au moins une fois.
13 janvier – Ce soir est particulièrement morne, j'ai donc décidé d'essayer la nouvelle herbe ; je suis à court d'opium de toute façon.
14 janvier – Mon Dieu, quelle révélation ! L'émerveillement ! J'ai mâché un bouquet de tiges et de branches – elles libéraient une quantité surprenante de choses collantes à la saveur de moisi – et j'ai récité les rimes absurdes environ cinquante fois – plus je les déclamais, plus cela devenait facile. Je me suis endormi, avec les rêves les plus incroyables, si clairs, si réels ! Je me suis réveillé nu dans une chambre nue, et tout en me vêtant je suis sorti dans une rue sombre et étrange, où des gens au visage triste s'affairaient çà et là. J'ai appris le nom de la ville : Dylath-Leen. Longtemps je demeurai dans cette cité étrange, passant les jours à fumer de l'herbe avec les marins silencieux. J'ai entendu des histoires sur des terres lointaines, la Cathurie, l'obscure Leng, Kadath dans son Désert Glacé. Et j'ai aperçu la femme de mes rêves ; son nom est Bzai-kanaan, elle est danseuse dans la Rue des Épices. Je me suis réveillé le matin complètement régénéré, mais il me semblait avoir passé des semaines dans cette ville sombre. Je vais savourer mes souvenirs pour le moment, mais il me tarde de rêver à nouveau !
15 janvier – J'ai questionné Daryl au sujet de l'herbe. Il m'a dit que c'est son père qui avait obtenu des semences de cette plante lorsqu'il se trouvait en Chine au cours de la Révolte des Boxers. Daryl pense que son père les a volées dans un temple. Daryl a fait pousser les plantes dans la serre du collège pendant le dernier semestre et les mâche depuis plusieurs mois. Il ne me dira pas où il a appris le mantra. Quand je lui ai appris que j'avais visité Dylath-Leen, il a été étonné, parce qu'il s'y était rendu, lui aussi, après avoir mastiqué l'herbe. Apparemment, ses rêves commencent toujours dans le même bâtiment sombre où je me suis moi-même éveillé. Daryl était sidéré – je suppose qu'il pensait que toutes les personnes qui prenaient de la drogue faisaient des expériences oniriques différentes, mais il semble que nous en ayons des semblables.
18 janvier – La vie est si ennuyeuse, et je meurs de revoir Bzai-kanaan. Je vais retourner ce soir dans le port de Dylath-Leen, et lui avouer mon amour.

Aide de jeu n° 1 : Extraits du journal de Neil Bruford

19 janvier – Mon rêve a été encore plus étrange. Je n'ai pu retrouver mon amour, mais j'ai rencontré une autre femme, dont le nom est Sarah Farnham. Elle a prétendu être une autre rêveuse de la Terre ! Ensemble, nous avons parcouru la belle Celephaïs, et de là sommes partis vers Serannian qui flotte dans le ciel. Et Sarah m'a parlé de Xura et m'a mis en garde contre cet endroit ; mais d'après ce qu'elle m'a dit, c'est clairement l'objet de ma quête de toute une vie. Je me suis réveillé avant de pouvoir localiser l'endroit.

22 janvier – Ce soir, Daryl et moi prenons la drogue ensemble, pour voir si nous faisons les mêmes rêves ; si c'est le cas, ce pays merveilleux pourrait exister !

23 janvier – Je me suis réveillé seul. Je n'ai pu le dissuader de son dessein, et quand j'ai ouvert les yeux, il était déjà parti. Je peux difficilement supporter la pensée de ce qu'il a pu faire. Quant à moi, je vais continuer à rechercher ma Bzai-kanaan, et elle me conduira à Xura. Mais je dois attendre un peu ; je ne tiens pas à le rencontrer à nouveau, il faut qu'il ait le temps de s'éloigner.

10 février – Je suis à bout. Je vais encore rêver ce soir. Je trouverai ce que je cherche, ce dont j'ai besoin, ce dont j'ai toujours eu besoin.

11 février – Damnation ! J'étais si près ! Tout se passait comme il faut ; j'avais retrouvé Bzai-kanaan et lui avais déclaré mes sentiments. Elle n'a pas réagi défavorablement, mais ne s'est pas encore promise à moi (oh Dieu, y a-t-il quelque chose dans la vie que je puisse obtenir lorsque je le veux ?), mais aucun homme n'a de prétention sur elle, ni n'en aura tant que je vivrai, je suis donc encore rempli d'espoir. J'ai appris où se trouvait Xura, mais aucun marin ne voudra m'emmener là-bas – les lâches !

Enfin, je suis monté sur l'un de ces galions verts étranges qui font commerce de cargaisons inimaginables, et dont aucun homme ne parle mais sur lesquels beaucoup murmurent. Bzai-kanaan m'a accompagné. Nous avons quitté Dylath-Leen, passé les côtes oubliées de Zak, Thalarion la maudite, et mis le cap sur mon objectif : Xura. Venant de cette côte enchanteresse, j'ai entendu les bribes d'une mélodie sublime, chantée comme par un chœur céleste, et entendu des rires et des manifestations de gaieté. Bzai-kanaan m'a pris le bras, et je me suis tourné pour contempler son incomparable beauté. Mon cœur s'est rempli de joie, et avec fougue, je l'empoignai pour cueillir mon premier baiser… c'est alors que je me suis réveillé dans mon galetas lamentable, avec un matou de la ruelle voisine en train de me donner des coups de patte ! J'ai attrapé le misérable animal et l'ai balancé par la fenêtre ; j'espère qu'il s'est brisé tous ses misérables os dans sa chute. J'étais si près du but ! Le soir venu, je vais revenir à Dylath-Leen pour recommencer mon périple ; Bzai-kanaan y est sûrement retournée pour m'attendre

Il fait maintenant nuit, et j'ai protégé ma chambre contre les chats et autres animaux nuisibles. Je trouverai mon but ce soir dans le Pays des Rêves.

Aide de jeu n° 1 : Extraits du journal de Neil Bruford (suite)

Céléphaïs

Vers les nouvelles Cornouailles

Quartier des beaux palais

Quartier du bazar

Demeures des chevaliers de Céléphaïs

Palais des soixante-dix délices

Les jardins

Quartier résidentiel

Quartier résidentiel

Quartier des marchands

Quartier des marchands

Quartier des tavernes

Quartier du port

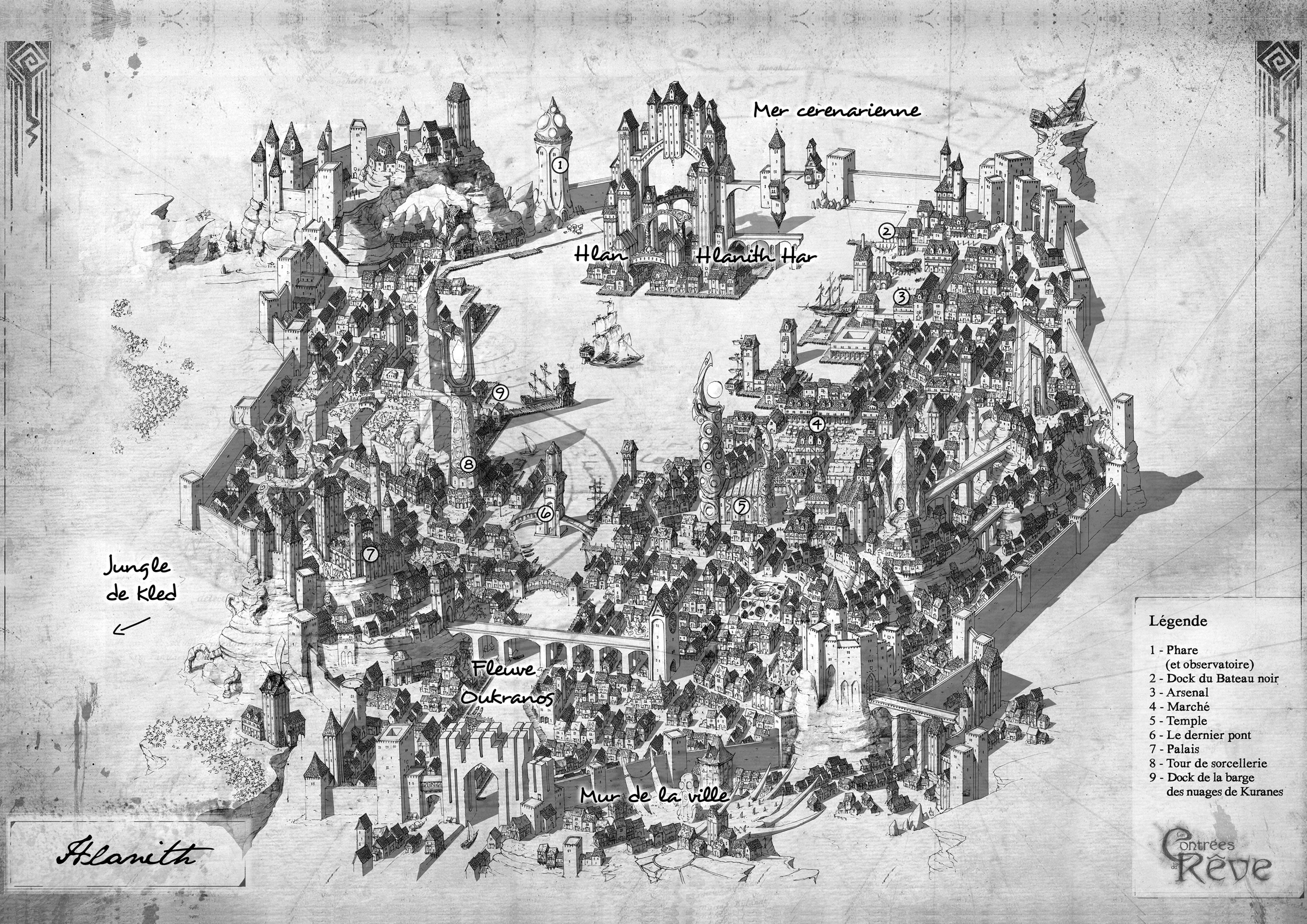
Le port

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Légende

1 - Rue du palais
2 - Temple turquoise
3 - Mur maritime
4 - Phare
5 - Citadelle
6 - Rue des ponts
7 - Rue de la rose d'ivoire
8 - Oiseaux chanteurs
9 - Joyaux rouges
10 - Place des équarisseurs de moutons
11 - Place des joailliers
12 - Joyaux pourpres
13 - Bazar de Cornouailles

Les Contrées du Rêve


Hlanith
Mer cerenarienne
Hlan
Hlanith Har
Jungle
de Kled
Fleuve
Oukranos
Mur de la ville
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Légende
1 - Phare
(et observatoire)
2 - Dock du Bateau noir
3 - Arsenal
4 - Marché
5 - Temple
6 - Le dernier pont
7 - Palais
8 - Tour de sorcellerie
9 - Dock de la barge
des nuages de Kuranes
Les Contrées du Rêve


Ulthar
Fleuve Skaï
Vieille ville
Nouvelle ville
1
2
3
4
5
6
7
8
Légende
1 - Temple des
Dieux Très Anciens
2 - Palais des bourgmestres
3 - Port
4 - Place du Marché
5 - Parc de Nasht
6 - Mur de la vieille ville
7 - Pont du fleuve Skai
8 - Fermes
Contrées Rêve

MÉMORIAL

Les Éditions Sans-Détour remercient chaleureusement tous les souscripteurs des *Contrées du Rêve*.

7tigers,
A Jemmy,
apôtre de Saint Jude,
Aaa - Preums ! ,
Adam Souquieres,
Adeline Hullot,
Adrien «Tydesson»
Lochon,
Adrien Benard,
Adrien Gourion,
Adrien Pastore,
Adrien Pertat,
Adrien Simon,
Adrien Tagan,
Adrien Tuduri,
Adrienfargue,
Aduh Gwen,
Aeneas Atrid,
Alain Bourgeois,
Alain Vendevogel,
Alain Wuersch,
Alan Bessiere,
Alban Danspitz
Villani,
Alban Gourragne,
Alban Montbilliard,
Alexandrapasquier315,
Alexandre Casanova,
Alexandre Deynes,
Alexandre Joly,
Alexandre Levasseur,
Alexandre Million,
Alexandre Olive,
Alexandre Pouchet,
Alexandre Schmitt,
Alexandre Taing,
Alexandremartin-Min,
Alexis Courteix,
Alexis Dufrenoy,
Alexis Fourmaux,
Alexis Lamiable,
Alexis Wesolowski,
Aline Morgand,
Aline Sarazin,
Aline Tayot,
Amelie Chautard,
Anastasia Jean,
Anatole
Soulard-Albert,
André Van Malder,
Andrea Lo,
Anne Bommelaere,
Anne Vetillard,
Anne-Cécile Boitier,
Anthony Merey,
Anthony
Pinto De Oliveira,
Antoine
(Bardin) Dijoux,
Antoine & Emilie
De Guillebon,
Antoine Baux,
Antoine Imhoff,
Antoine Lenoir,
Antoine Linglart,
Antoine
Sabot-Durand,
Antonin Champion,
Arctopicto,
Argit Janaqi,
Ariel Mcslutty,
Ariokh,
Arkham Consult Sprl,
Armel Barbas,
Arnaud
(Moloch) Le Gay,
Arnaud
& Denis Chéron,
Arnaud Brun,
Arnaud Chagnoux,
Arnaud Gaugain,
Arnaud Launay,
Arnaud Le Paih,
Arnaud Lecointre,
Arnaud Liziard,
Arnaud Nazzari,
Arnaud Pichon,
Arthur Noseda,
Asheesh Gulati,
Ashlamalouk,
Audibert Sébastien,
Augustin Pommier,
Aurélie
& Ronan Wieser,
Aurélie Paci,
Aurelien Broglie,
Aurélien Favre,
Aurelien Gerault,
Aurélien Lassay,
Aurélien Saunière,
Aurélien,
Aude,
Margot
& Augustin Charbey,
Axel Descamps,
Axel Gotteland,
Aymeric Besset,
Babagui,
Baptiste Ferraton,
Basile Herpigny,
Bazar Du Bizarre,
Benjamin
"Spielführer"
Calomme,
Benjamin
"Tinou" Outin,
Benjamin
Batech Norest,
Benjamin Boulmier,
Benjamin Canou,
Benjamin Crespy,
Benjamin Cuaz,
Benjamin Diebling,
Benjamin Méquignon,
Benjamin Mourgues,
Benjamin Rozier,
Benjamin Verjade,
Benoît Debaig,
Benoit Ferrieres,
Benoit Guillet,
Benoit Kusters,
Benoit Lecluse,
Benoit Mantat,
Benoit Mignolet,
Benoît Papy,
Benoit Prieur,
Bérénice Rovère,
Bertrand Bonnet,
Bertrand Bry,
Bertrand Dehais,
Bertrand Gerey,
Bertrand Guyon,
Bertrand Guyot,
Bertrand Lechantre,
Bertrand Mehl,
Béryl David,
Bessieres,
Binooz,
Blaise Pannatier,
Boris Bozicek,
Boris Sevestre,
Bouch,
Bourgeoisolivier1,
Boutique Philibert,
Brice Doelhoffs,
Brice Leblanc,
Bruce Pinson,
Bruno Barbier,
Bruno Billion,
Bruno Bosc-Zanardo,
Bruno De Luca,
Bruno « Doc_Nimbus »
Penisson,
Bruno Giovannoli,
Bruno Gomiero,
Bruno Habert,
Bruno Harelle,
Bruno Martin,
Bruno Pagani,
Cadaric,
Cadensia,
Calie,
Camille Haller,
Camille Lepage,
Capélito,
Capitaine
Dieudonné Igloo,
Captain Super,
Carlos Barbolla,
Caroline Moreira,
Catherine Frilley,
Catherine Magnant,
Cécile Broggi,
Cecile
Dupuis "Slouby",
Cécile Lensen,
Cédic Othily,
Cédric Balmat,
Cedric Bartoli,
Cédric Bentein,
Cédric Bournadet,
Cedric Ferrut,
Cedric Flaba,
Cédric Fluri,
Cédric Fluri,
Cédric Guerrero,
Cédric Mannu,
Cedric Mao,
Cedric Monperrus,
Cedric Pichoff,
Cedric Rochard,
Cédric Sotteau,
Cédric Sourzac,
Cedrique Payet,
Céline Grognuz,
Céline Simon,
Celte Morgan
& La Légion,
CERS Les Hauts
de Valmeinier,
Cesar Bernal Prat,
Champiedos,
Charles Douay,
Charles-Maxence
Layet,
Charlesward,
Charley Blanc,
Chevalier Gribouille,
Chris Miles,
Christel Bussetta,
Christian Dupuy,
Christophe Babayou,
Christophe Barbagallo,
Christophe Bourcet,
Christophe Castejon,
Christophe Costard,
Christophe Druilhe,
Christophe Dubois,
Christophe Espinoza,
Christophe Grelait,
Christophe Hebert,
Christophe Jacquet,
Christophe Massin,
Christophe Picaud,
Christophe Prados,
Christophe Segretain,
Christophe Thibault,
Christophe
Van den Noortgate,
Christophe
Van Rossom,
Chrystelle Beaubrun,
Claire Reif,
Claude Féry,
Claude Lotz,
Claude Reinhard,
Clément
"Clemich" Dupré,
Clement Gizardin,
Clément Rocher,
Clément Valette,
Clément Visseq,
Clodoweg,
Constantin
Deaconescu,
Coralie Bomal,
Coraline Di Silvestro,
Corentin Daujeumont,
Corrigan,
Crane Commun,
Croustipute,
Cyprien Galan,
Cyril Deveautour
«Nbm»,
Cyril Josse,
Cyril Laucci,
Cyril Mimouni,
Cyril-62,
Cyrill Daujean,
Cyrille Brisseau,
Cyrille Colliot,
Cyrillou Norest,
Dalarad Runebringer,
Damien Adelet,
Damien Debot,
Damien Vanderwaele,
Damien Verlhac,
Damien Walz,
Dan Iván Alfaro
García,
Dani Resonne,
Daniel Salmon,
Daniela
Carneiro Fuentes
De Léon Y Léon,
Daqiq Solea,
David Beau,
David Boegen,
David Bréant
« Le Grand Gourou »,
David Carlier,
David Dardou,
David Depierre,
David Ganavat,
David Grollemund,
David Hamon,
David Jaussaud,
David Lallemand,
David Lucas,
David Pernot,
David Perotto,
David Peyron,
David Riffault,
David Roussel,
David Vignau,
Davidgrollemund,
Deldaplane,
Delodavid,
Denis Avon,
Denis Chapperon,
Denis Choulette,
Denis Crucifix,
Denis Huneau,
Denis Laloy,
Denis Orliange,
Denis Ribaudo,
Denys Tremblais,
Didier & Clément
Cauqui,
Didier Cotel,
Didier Guillemot,
Didier Kurth,
Didier Leveque,
Didier Schmidt,
Didier Toussaint,
Didier Vanderveken,
Diego « Escrivio »
D'oliveira Granja,
Dimibd,
Bidoutch & Ptiloup,
Dimitri Fayet,
Docrate1,
Doj,
Dominique Duroulle,
Dominique Jabes,
Doniz Hernandez
Oscar M.,
Dorian Massot,
Dr Stapelton,
Duncan-Wielebski,
E Poupardin,
Eddy Nazet,
Edouard Contesse,
Edouard Gonzalez,
Edouard Kierlik,
Elias Aflack,
Elias Aflack,
Elie Boulin,
Eliot Kips,
Elise Lefevre,
Elodie Roze,
Elzardmoon,
Emilie Transy,
Emilien Garcia,
Emmanuel Bard,
Emmanuel Bodin,
Emmanuel Busnel,
Emmanuel
Carreres Hernandez,
Emmanuel Chalaris,
Emmanuel Chauveau,
Emmanuel Deloget,
Emmanuel Dufour,
Emmanuel Guilmin,
Emmanuel Le Bouter,
Emmanuel Mamosa,
Emmanuel Martin,
Emmanuel Ponette,
Emmanuel Ringot,
Emmanuel Treboux,
Emmanuel Wojcik,
Emmanuelle Nadin,
Ereden,
Eric Cabanne,
Eric Dacharry,
Eric Dedalus,
Eric Hantala,
Eric Hautemont,
Eric Jaich,
Eric Joudelat,
Eric Jumel,
Eric Machat,
Eric Malleret,
Eric Morel,
Eric Pottier,
Eric Roger,
Eric Schaller,
Eric Schmid,
Eric Stevens,
Eric Tran,
Eric Wilt,
Eric-Olivier Pallu,
Erik Plonka,
Erwan Gravier,
Estelle Meriel,
Etienne Dutet,
Etienne Martin,
Etienne Recoules,
Etienne Tancré,
Everick Montagne,
Ewald Moerman,
Excalibur-2,
Fabian Gauden,
Fabien Barbier,
Fabien Helleu,
Fabien Lewandowski,
Fabien Monthoux,
Fabien Parent,

Fabien Spessotto, Fabrice Beaucier, Fabrice Delcourt, Fabrice Hubert, Fabrice Merle Remond, Falck Jonathan, Fanch De La Rouzes, Fanny Bolomey, Fataghost, Favre Stanislas, Federico, Félix Reinmann, Femrill, Filthy Monkey, Florence Delangre, Florent Cholet, Florent & Aurélie Waflard, Florent Touzeau Genty, Florent Vicente, Florian Boudinot, Florian Boutoille, Florian Gabelli, Florian Guidat, Florian Turchet, Foubarde, Francis Da Silva Alves, Francis Foureur, Franck Ballestra, Franck Bonnaud, Franck Cavaco, Franck Filliot alias Zarovitch Le Caviste, Franck Florentin, Franck Spitaels, François Décamp, François Bastier, François Berthiot, Francois Blin, Francois Claudet, François Coëffic, François Delpeuch, François Drémeaux, François Prenot-Guinard, François Steeger, François Tavin, Françoise Bogaerts, Frankois Merson, Frédéri Pochard, Frédéric "7thnexus" Duflot, Frederic Brunel, Frédéric Charvet, Frédéric Delmas, Frédéric Denayer, Frédéric & Edith Quantin, Frederic Etile, Frederic Herbelleau, Frédéric Loubert, Frederic Loulergue, Frédéric Mainil, Frédéric Marais, Frederic Marguet, Frédéric Martorell, Frédéric Mazzella, Frédéric Petit, Frederic Tourlourat, Frédérick de Sainte Maréville, Frédérik Rating, Frère Amalric, Fresha Team, Fufur, Fustir, Gabriel Gorjup, Gabysama, Gaël Chaubell, Gaël Henry, Gaël Le Brazidec, Gael Malry, Gaëtan Huget, Gaëtan Tessier Wang, Gaïa Solomou, Galaad Schorp, García García Carlos, Gauthier Preusser, Geoffroy Turpin, Gerald Desmedt, Gerald Galliano, Geraldinejacob1, Ghislain Morel, Gilbert Le Dorner, Gilles « Le Prisoner » Lambert, Gilles Belleflamme, Gilles Benejam, Gilles Bernardini, Gilles Cliquet, Gilles Goettmann, Gilles Grandeau, Gilles Ritzmann, Gilles Rollé, Gilles Sarrau, Gillles Aurodreph Remacle, Girardot Fabrice, Greg Ponzanelli, Grégoire Besse, Grégoire Nivois-Dubuisson, Grégory Baudoux, Gregory Desaunay, Gregory Massiani, Grégory Mouton, Grégory Tausig, Grorum, Guillaume Barry, Guillaume Colavitti, Guillaume Cordier, Guillaume De Chanterac, Guillaume Escrivant, Guillaume Faure-Lenormant, Guillaume Finocchiaro, Guillaume Grignon, Guillaume I., Guillaume Lacourt, Guillaume Leclef, Guillaume Meistermann, Guillaume Opsommer, Guillaume Pinglaut, Guillaume Toussaint, Guillaume Zuber, Guy Druey, Gwendal Griffon, Haaken, Hadrien H., Hardfortesk, Henri Desbois, Henri Hemery, Henri Lefebvre, Hervé B. Duval, Herve Dubourg, Hervé Gengler, Hervé Guillou-Hely, Hervé Hunault, Hervé Lebail, Hervé Schang, Hugo Gamaleri, Hugo Legrand, Hugues Blazart, Huron Romaric, Hydde014, Ildrenium, Ileuad Muirgen, Imhotep75, Isabelle Pigeon, Ismael Jullien, Ismaïl Ahmed, Jackie Guerveno, Jan Harms, Jb Warloe, Jc Bousson, Jean Charles Boudier, Jean De Meestere, Jean François Thierry, Jean S., Jean-Baptiste Glauda, Jean-Baptiste Lynde, Jean-Baptiste Peninon, Jean-Christian Goimard, Jean-Christophe Cubertafon, Jean-Christophe Laplace, Jean-Christophe Leriche, Jean-Christophe Morand, Jean-Cyril Amiot, Jean-Daniel Torrès, Jean-Dominique Quinet, Jean-François Bovier, Jean-Francois Delroisse, Jean-François et Jules Lemire, Jean-François Hautin, Jean-Francois Kenis, Jean-François Loquen, Jean-Francois Strappazon, Jean-Frédéric Maille, Jean-Luc Vassal, Jean-Luc Versace, Jean-Michel Armand, Jean-Michel Falque, Jean-Michel Rocher, Jean-Michel Thibaux, Jean-Noel Le Vigouroux, Jean-Paul Marques, Jean-Philippe Camillo, Jean-Philippe Dubus, Jean-Philippe Vendé, Jean-Pierre Laguerre, Jean-Pierre Passalacqua, Jeff-Clyde Anders, Jeffrey Teillet, Jerem, Jérémie Flament, Jérémie Lautour, Jérémie Rueff, Jeremy Aveline, Jérémy Fradet, Jérémy Ganivet, Jeremy Pignat, Jeremy Raynot, Jérôme «»Stone»» Piller, Jerome Adalbert, Jérome Bianquis, Jerome Bocquet, Jérôme Boffé, Jérôme Boutinaud, Jérome Cadiou, Jerome Calmettes, Jérôme Dandurand, Jerome Gautheron, Jérôme Guisolan, Jerome Isnard, Jerome Larue, Jérôme Malbranque, Jerome Rouquet, Jérôme Sintes, Jérôme Toussaint alias Yorik Feldger, Jeux Du Monde, Jmac, Jocelyn Langlois, Joel Le Tanou, Joffrey Collard, Jonas Mahik Kitsune, Jonathan « Castorjo » Wonner, Jonathan Basse, Jonathan Bloch, Jonathan Dieni, Jonathan Elric, Matthew Steuve, Jonathan Heitz, Jonathan Osso, Jordan Le Roux, Jory Deleuze, Jose Miguel Nieto Gongora, Joseph Ragusa, Julian Lemonnier, Julien Collard-Dupire, Julien Bartoli, Julien Carol, Julien Desombre, Julien Gabrielli, Julien Garves, Julien Guérard, Julien Hélix, Julien Moine, Julien Negro, Julien Picard, Julien Provillard, Julien Romero, Julien Schiltz, Julien Stecker, Juliette Adam, Juliette Pompanon, Kamel Zait, Kariaudhanaur, Seigneur et Maître des Terres Sombres des Cairns, Karim Ennassiri, Karine et Blaise Gondouin, Karl Lefevre, Kéran Le Prince En Jaune, Kevin Bessiere, Kevin Chasles, Kévin Christiaen, Kevin Drecourt, Kevin Git, Kevin Le Fevre, Kévin Mouly "Mrxplow", Kilian Lamberdière, Knil, Kunami Kaya, L'autre Monde, Laura Blasutto, Laurent Archimbaud, Laurent Bovay, Laurent Choiseau, Laurent Duquesne Laurent Ferreboeuf, Laurent Grimbert, Laurent Jalicous, Laurent Lavallée, Laurent Limousy, Laurent Massotte, Laurent Mata, Laurent Matthey, Laurent Miquel, Laurent Naudin, Laurent Parisot, Laurent Rosset, Laurent Schenkel, Laurent Torres, Laurent Vigouroux, Laurentgallo, Le Nelson, Le Page Jean Francois, Le Pigno, Le Roy David, Léo Arzur, Léo Bontemps, Léo Mourlan, Léonard Puissochet, Les Fripouilles, Lesfousduroy, Lionel Block, Lionel Cirode, Lionel Davoust, Lionel Delattre, Lionel Golfier, Lionel Leriche, Lionel Poignant, Lionel Schouwey, Loïc Belbeoch, Loïc Leprince, Loïc Moonchewe Lavorato, Loïc Morphee, Loïs Meyer, Louis Gorlier, Louis Guenard, Louis-Thierry Montillet, Louise Richard, Lschouwey, Luc Agostino, Lucas Simon, Lucien Dos Santos, Lucien Lecoq, Ludikbay-3, Ludovic Alexandre, Ludovic Heinrich, Ludovic Mouton, Luiz Germano, M'zelle Isaure Cdb, Madeleine Dufranne, Mael Dehlinger, Magasin Rocambole, Magnapocryphe Alexandre Charles, Mahyar Shakeri, Malik Allaoua, Manikhon, Manuel Montoya, Manuel Ponce, Manuela Fernandes, Marc "Gizmo" Balemboy, Marc De Gasquet, Marc Dieu, Marc Eusebio, Marc Margelli, Marc Ricordeau, Marc Rivault, Marc Rutschlé, Marc Sautriot, Marc Stalin, Marc Verdier, Marc Verraes, Marc-Antoine Luczak, Marchand G., Marcmota, Marie Visignol, Marina Dollé, Marine Fretté, Mario Heimburger, Mark Bussey, Martial Quintyn, Mathias Obéron, Mathieu "Poulpe" Filipic, Mathieu Breton, Mathieu Canonier, Mathieu De Wit, Mathieu Hatt, Mathieu Lorange, Matthias Lievre, Matthieu "Apothycaire" Grimbert, Matthieu Berthet, Matthieu Carbon, Matthieu Hahusseau, Max Roulon, Maxence Bouhenic, Maxence Delsaut, Maxime Davila, Maxime Delcausse "Mac Carface", Maxime Desplanques, Maxime Drouot, Maxime Jammet, Maxime Tavernier, Mehdi Chebab, Mia et Cleo Bourgoin, Michael Bonon, Michael Galvez-Ollandini, Michaël Gerber-Luczak, Mick Philippon, Mickael Cheynet, Mickael Collet, Mickaël Delattre, Mickaël Lê, Mickael Letertre, Mickaël Malot, Mickaël Pinvin, Miguel Quaremme, Mikael Gagniere, Mikaël Hautin, Mikolaj Swiatek, Mikthra_While_You_Dream, Miquel Kegeleirs, Miriam Chauvin, Moreau Guillaume, Moreau Romain, Morgan Laterrade, Morgan Louarn, Morin Alain, Moxou, Mr Archibald, Muriel Laurent (aussi appelée : "Aaaarg! Mais enlève ces tentacules qui te servent de cheveux!"), Mustapha Mokrani, Nathalie Carles,

*Nathanaël Gilbert,
Natural20,
Nédémone Classis Af,
Neil Janray,
Nicolas Alleonard,
Nicolas Borremans,
Nicolas Burgnard,
Nicolas Czarna,
Nicolas Da Mota,
Nicolas Denis,
Nicolas Diab,
Nicolas Dobin,
Nicolas Flament,
Nicolas Grievous
Brunet (esclave de
Jessica),
Nicolas Guibert,
Nicolas Heitz,
Nicolas Hermle,
Nicolas Janaud,
Nicolas Lefevre,
Nicolas Marti,
Nicolas
Morand-Hurel,
Nicolas Pirez,
Nicolas Raffin,
Nicolas Regal,
Nicolas Richard,
Nicolas Riedo
"Caym Le Fou",
Nicolas Sanchez,
Nicolas Sigourakis,
Nicolas Tardif,
Nicolas Tauzin,
Nicolas Thibaud,
Nicolas
Vandemaele Couchy,
Nicolas Varetz,
Nicolas Villatte,
Nicolas Vincent (dont
les rêves ont inspiré
cette édition.),
Nicolasfrenay,
Noel Gillain,
Noëla Despré,
Noria Zanobia
«My Love»
et Alyia Zanobia,
Octobruns
aka B.Lédy,
Odyssee31,
Olivier Aupicon,
Olivier Biras,
Olivier Cardot,
Olivier Cartier,
Olivier Daragon,
Olivier De Broyer,
Olivier Decker,
Olivier Dignard,
Olivier Guéret,
Olivier Halnais,
Olivier Hanicotte,
Olivier Jousse,
Olivier Lathuilliere,
Olivier Lefebvre,
Olivier Nowak,
Olivier Perreaux,
Olivier Prieto,
Olivier Rio,
Olivier Roisin,
Olivier Rondier,
Olivier Saffre,
Olivier Simpere,
Olivier Tétaz,
Olivier Torres,
Olympe Dumont,
Oren Guez,
Orp & Dragon
Mouche,
Oubahhh,
Paolo F Eporedia,
Pascal Caillaud,
Pascal Colliez,
Pascal Delamillieure,
Pascal Lanna,
Pascal Nicolette,
Pascal Siadoux,
Pascalou "Kobal"
Belleguic,
Paste Lucas,
Patrice Esmieu,
Patrice Mermoud,
Patrice Wittmann,
Patrick
« Père Fitzpatrick »
Trempond,
Patrick Abitbol,
Patrick Hainaut,
Patrick Lesage,
Patrick Mallet,
Patrick Meyere,
Patrick Petit,
Patrick Schweicher,
Patrick Simoens,
Paul Andrey,
Paul Aubry,
Paul Boyer,
Paul Enguehard,
Paul Nicolas,
Paul Romon,
Paul Valette,
Paul-Ambroise
Martinez,
Paul-Edouard
Lacolomberie,
Pedro Miranda,
Perrin Lonni,
Pg-19,
Phat-Long Le Huynh,
Philippe Briffault,
Philippe Canitrot,
Philippe Depriester,
Philippe Fenot,
Philippe Hermand,
Philippe Klein,
Philippe Konen,
Philippe Lhermitte,
Philippe Nauny,
Philippe Parent,
Philippe Rouquet,
Philippe Tuffraud,
Piazza D'olmo
Antonia,
Pierre Coppet,
Pierre
Gavard-Colenny,
Pierre Guyot,
Pierre Joubert,
Pierre Leblanc,
Pierre Martin,
Pierre Mazerand,
Pierre Mocquard,
Pierre Rosenthal,
Pierre Staron,
Pierre Venturini,
Pierre Vidy "Jarlax",
Pierre Vigreux,
Pierre Zaslavsky,
Pierre-Alexandre
Serra,
Pierre-Emmanuel
Kirsa,
Pierre-François
Garde,
Pierre-Marie
Dhaussy,
Pierre-Olivier
Rakotondrabe,
Pierrick Brouazin,
Pierrick Chevallay,
Pierrick May,
Ploplo-3,
Plu Manoël,
Quentaro,
Quentin Nicaise,
Rachel Chassaing,
Rafael Vaillant,
Ramos Kévin (Les
héritiers de Trencavel),
Raphael Bourez,
Raphaël Chipot,
Raphaël Coco Cottier,
Raphael Hamimi,
Raphaël Hoch,
Raphael Holsenburger,
Raphaël Lallement,
Raphaelbourdot,
Raymond,
Régis Demeulant
(Foreddy),
Regis Gainand,
Reinaldo Gomez
Larenas,
Rémi "Xen Aylomen"
Bandiera,
Rémi Barbarin,
Rémi Gerday,
Rémi Gisclon,
Rémi Mantovani,
Remy Boukhalfa,
Rémy Dalaidenne,
Rémy Garrigue,
Remy Thomasset,
Renaud Cornil,
Renaud Dely,
Renaud Figueres,
Renaud Hottin,
Renaud Rougeron,
Renauld Lacroix,
René Renard,
Renepinson,
Richard Poitras,
Richard-San,
Rikem Lostineno,
Roberto Bravo
Sanchez,
Rodolphe Dutruel,
Rodolphe Vuattier,
Roger Noguera,
Romain
« Howdy » Ayoul,
Romain Barriquand,
Romain Courtes,
Romain Delaunay,
Romain Guerard,
Romain Leclercq,
Romain Nilly,
Romain Pocachard,
Romain Ravella,
Romain Rougé Gloire
A Ysun,
Romain Seux,
Romain Venne,
Romuald Finet,
Ronald Van Beneden,
Ronan Le Hemon,
Roxane Collet,
Rudy Gordon,
Saevel,
Safer Brunei,
Saint Huître,
Smantha
Collard-Dupire,
Samuel Derache,
Samuel Moullé,
Samuel Szymanski,
Samuel Tissier,
Samuel Zonato,
Sandrine Vaudroz,
Sandy Julien,
Sanne Stijve,
Sebastien Andre,
Sébastien Ciccia,
Sébastien Flochlay,
Sebastien Hauguel,
Sébastien Horemans
(Gulvar du collectif de
l'Orbe),
Sebastien Le Couriaut,
Sébastien Le Luyer,
Sébastien Mège,
Sébastien Moig,
Sébastien Nicodeme,
Sebastien Piau,
Sébastien Pons,
Serge Berthier
(Majordome),
Serge Billarant,
Serge Salvé,
Sergio Fadrique
Fernández,
Severin Keizer,
Séverin Schaefer,
Severine Fabretti,
Silas "Grayfoxliquid"
Rummel-B,
Simon Jamard,
Simon Maïsterrena,
Simon Marchetti,
Sir Cœur de Loup
(Philippe Ruiz),
Siskakis Kosta,
Sitthya Souvanlasy,
Sivignon Lambert,
Skål Jansson,
Slawick Charlier,
Solène Bouillon,
Spartanm23,
Stellamaris,
Stephan Barat,
Stéphan Libert,
Stéphane
« Cosak » Bernard,
Stéphane Bertin,
Stephane Bezier,
Stéphane Chaumont,
Stéphane D»ornano,
Stéphane De Decker,
Stéphane Demontoux,
Stéphane Fauvet,
Stéphane Gaspéroni,
Stephane Gilh,
Stéphane Godard,
Stéphane Gomez,
Stéphane Guichard,
Stéphane Haenel,
Stephane Lebonnois,
Stéphane Lemaitre,
Stephane Loubeyres,
Stephane Mariotta,
Stephane Marsan,
Stéphane Michel,
Stephane Noia,
Stephane Ocher,
Stephane Renard,
Stéphane Rossolin,
Stéphane Scavée,
Stéphane Tirel,
Stéphane Vesque,
Stéphanie Barbato,
Stephen Yandle,
Sterner Joerg,
Stevan Mladenovic,
Steve Ribere,
Steven de La Marche,
Stratèges Cathares,
Sylvain Aymard,
Sylvain Boucault,
Sylvain Couture,
Sylvain
& Marion Michel,
Sylvain Gay,
Sylvain Keller,
Sylvain Pichot,
Sylvain Richard,
Sylvain Tanguy,
Sylvia Gosswiller,
Tanguy Sylvain,
Tchon,
Thales De Haulleville,
The Big Bill Brothers,
Theo Kneubuhl,
Théo Petit,
Thibaud
& Cendrine Bernis,
Thibaud Jacqueline,
Thibault Gruel,
Thibault Thierry,
Thibaut "Peabee"
Mermet,
Thibaut Bleger,
Thibaut De Balmain,
Thierry Blind,
Thierry Jarcin,
Thierry Muscat,
Thierry Royer,
Thierry Silhol,
Thierry Vaugelade,
Thierry Vergé,
Thierrydelnatte,
Thiery Cordier,
Thomas Berthier,
Thomas
Da Silva Perret,
Thomas Dufourg,
Thomas Gallea,
Thomas Gonnot,
Thomas Michelin,
Thomas Michelon,
Thomas Ollier,
Thomas Pelorce,
Thomas Pizard,
Thomas Reverdy,
Tk-475,
Tommasi_Jm,
Toob (Gardien de
L'Asile de Tortulhu),
Tranap,
Trévor Deynes,
Tristan Lhomme,
Tristan Storme,
Tristan Vitau,
Trollune,
Tyrand Remi,
U8lvavhel (Sylvain
Collas) "Aff&Qsd
n"Yolo,
Valentin "Seyrinian"
Fourny. (Cadeau pour
mes excellents joueurs :
Merci à Zac, Rudy,
Toon, Ben et Simon!),
Valentin Gomez,
Valentin Lévrier,
Valentin Moreno,
Valérie Aujé,
Valérie Leroux,
Vanden Borre Joseph,
Vandenhove Pierre,
Victor Fleury,
Vincellroy,
Vincent & Alessa
Gaffet,
Vincent Balissat,
Vincent Becker,
Vincent Bentz-Bodet,
Vincent Briday,
Vincent Chouzenoux,
Vincent Darocha,
Vincent Demange,
Vincent Doux-
Moulineuf,
Vincent Galeote,
Vincent Gérald,
Vincent Guillou,
Vincent Henrotte,
Vincent Ingels,
Vincent Leroy,
Vincent Libouban,
Vincent Mora,
Vincent Nahaboo,
Vincent Nocerino,
Vincent Rigollet,
Viper Kinji,
Virginie Koval,
Vivian Crettol,
Vivienne Dunstan,
Wilson Logan
«Mofuggah»,
Xavier Brinon,
Xavier Chung Minh,
Xavier Cruz,
Xavier Rivat,
Xenomorphe,
Yakhlef Mehdi,
Yanick Porchet,
Yann Gouzil,
Yann Miecielica,
Yann Morlot,
Yann Zukow,
Yannick "Krenven"
Duthieuw,
Yannick Beaubrun,
Yannick Lalague,
Yannis Kadari,
Yézid Allaya,
Yoan Hamelin,
Yoann Dufraisse,
Yoann Gouyer,
Yoann Legrand,
Yoann Zadro,
Yohann Chaplain,
Yopsee,
Yvan Courbon,
Yves Koskas,
Yves Savonet,
Yvon Borri,
Zhaxtbrecht,
Zok.,
Zzabbur,*

INDEX

Cet index ne se veut en aucun cas une liste exhaustive des références présentes dans ce livre. Vous y trouverez en revanche les principales références pour les différents termes qui y figurent.

A

B

C

D

E

F

G

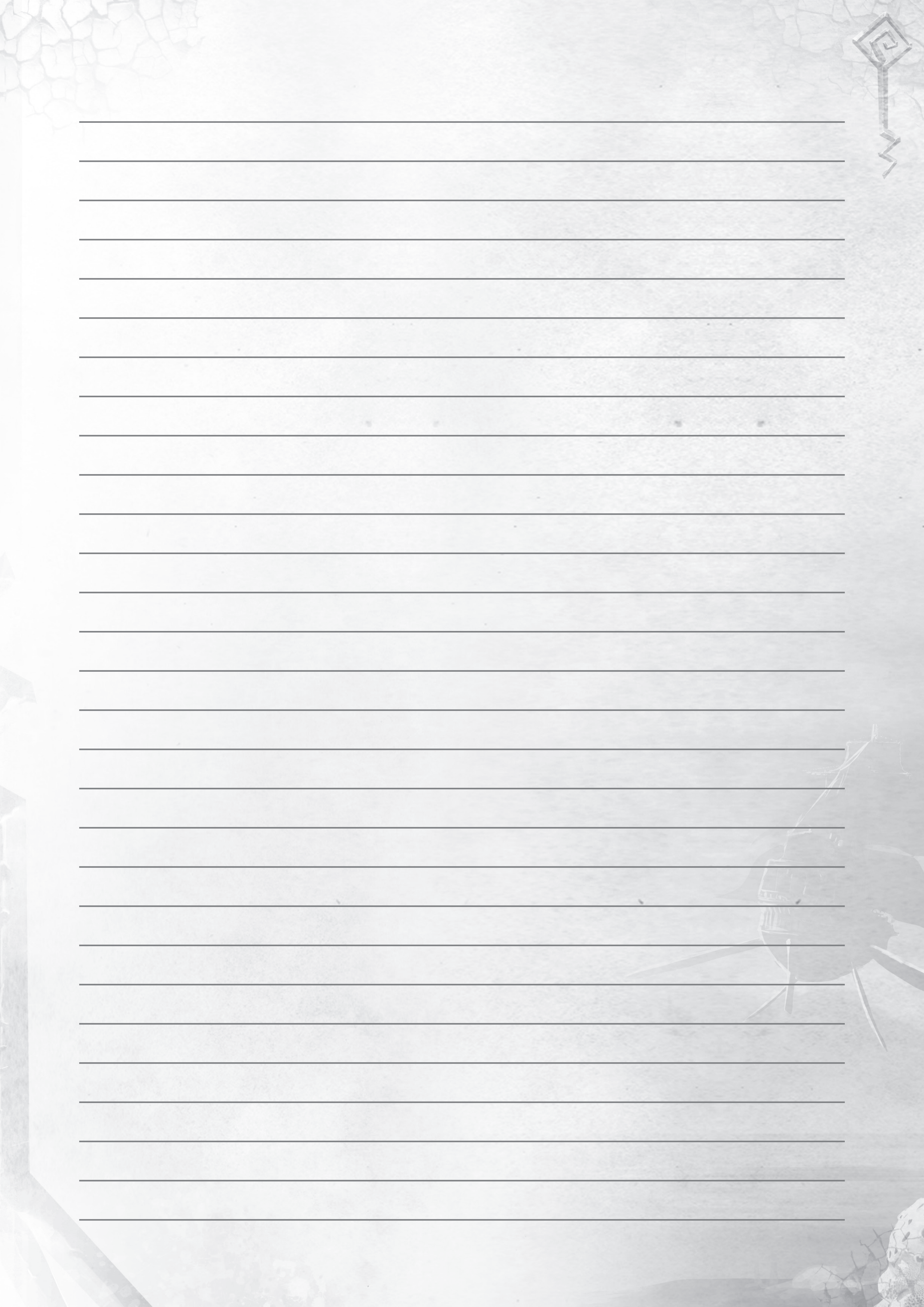
H

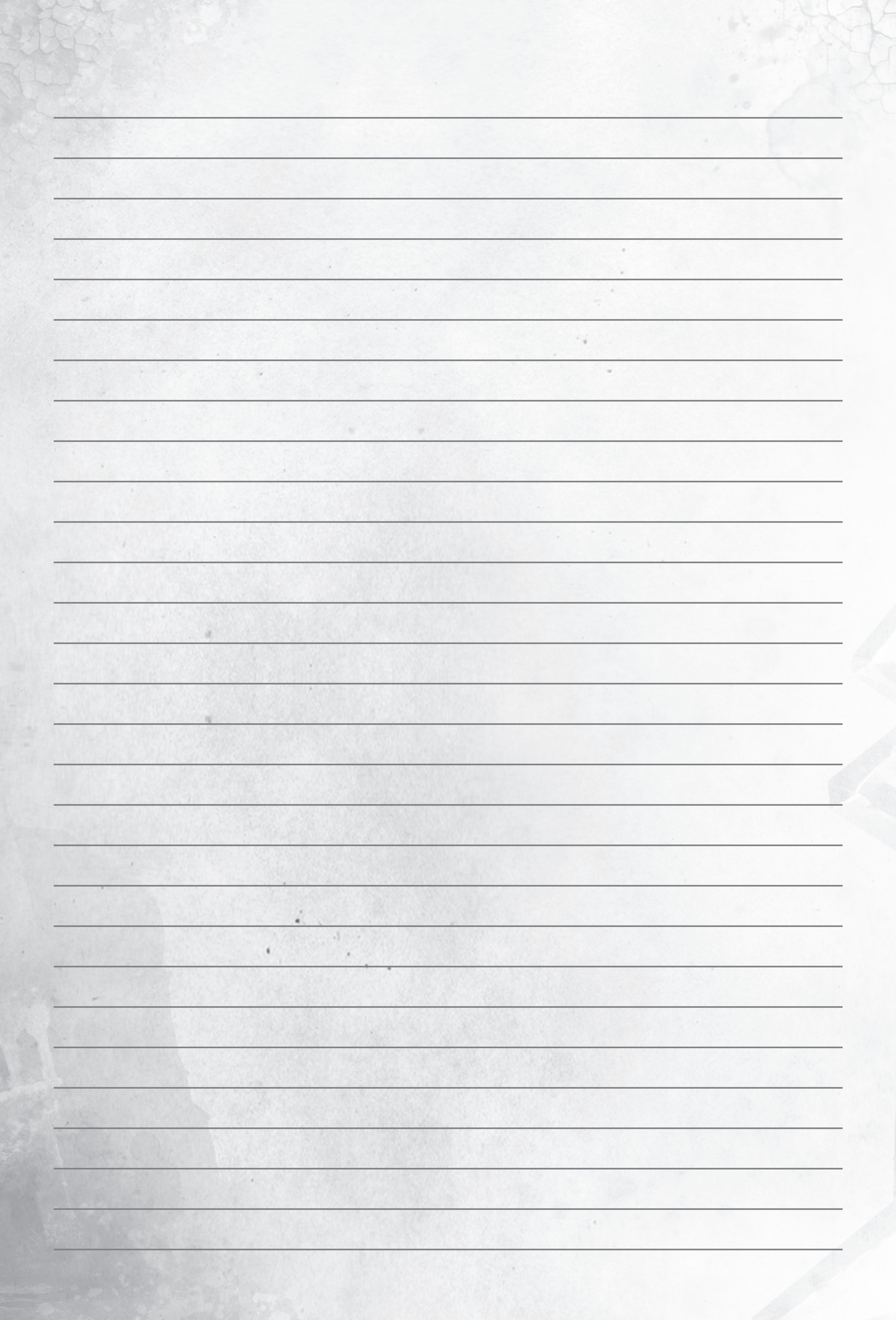
I-J

K

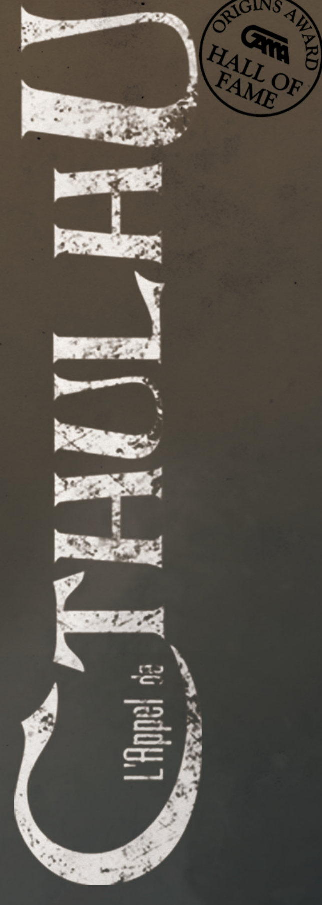
L

NOTES





LE JEU DE ROLE D'ÉPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT



Antique Médiéval Victorien Années 20 Moderne Futuriste







LES CONTRÉES DU RÊVE

« J'ai tant rêvé, j'ai tant rêvé que je ne suis plus d'ici. »
-Trouvé dans des papiers de famille – Léon-Paul Fargue

Le « Cycle du Rêve » est l'un des cycles majeurs de H. P. Lovecraft, avec « le Mythe de Cthulhu » et « les Histoires macabres ». C'est à travers lui que l'auteur imagine les Contrées du Rêve et ses lieux emblématiques. C'est dans cet univers onirique et détaché de toute réalité que de nouvelles expériences attendent les plus aventureux.

Les Contrées du Rêve présente cet univers si étrange en huit chapitres :

- *À travers les portes du plus profond sommeil*, révèle comment s'y rendre.
- *L'atmosphère des rêves*, propose différentes façon d'animer ce monde.
- *La quête onirique de Randolph Carter*, suit les traces de cet aventurier à la recherche de la Kadath inconnue.
- *Index géographique des Contrées du Rêve*, s'attarde sur sa géographie.
- *Les habitants des Contrées du Rêve*, dresse une liste d'étranges rencontres possibles.
- *Le bestiaire des Contrées du Rêve*, recense les créatures autochtones ou issues de dimensions voisines.
- *Divinités des Contrées du Rêve*, offre un aperçu religieux de cet univers.
- *Grimoire des Contrées du Rêve*, inventorie artéfacts, ouvrages et sorts.

Ainsi que six scénarios pour partir tout de suite à l'aventure :

- « Dormir et pourquoi pas rêver », où une substance mêlée à des chocolats emporte les rêveurs.
- « Captifs de deux mondes », où les Contrées révèlent leurs dangers.
- « L'élève de Pickman », où une créature du rêve s'incarne dans notre monde.
- « La saison de la sorcière », où l'on découvre une figure célèbre d'Arkham
- « Les voiles jaunes », où l'on croise la route d'anciens navigateurs.
- « Le pays des rêves perdus », où le sommeil d'un homme met en péril son propre monde.

S'ajoute à cela un chapitre inédit sur la maitrise dans les Contrées du Rêve par Tristan Lhomme, un cahier couleur de 16 pages et toutes les annexes utiles aux Gardiens et aux Investigateurs.

Prix public conseillé 45 €

ISBN 978-2-37374-011-0
9 782373 740110







